2 CDS JOC FULL! - SHADOW MAN - YOU CAN DO THAT VOODOO!

LEVEL

JOC FULL!!

www.level.ro • Games, Hardware&Lifestyle • Februarie 2004

ABONEAZĂ-TE! ȘI IEI JOCURI ORIGINALE LA PREȚURI SPECIALE!



SHADOW MAN

REVIEW

Legacy of Kain Defiance

Kain și Raziel în duet

SpellForce The Order of Dawn

R(ole)P(laying)S(trategy)

X^2 - The Threat

Simulatorul care împânzește spațiul

ATIngerea Perfecțiunii Grafice

ÎN IANUARIE-AU FOST VOLANE ACUM: 10 RADEOANE!

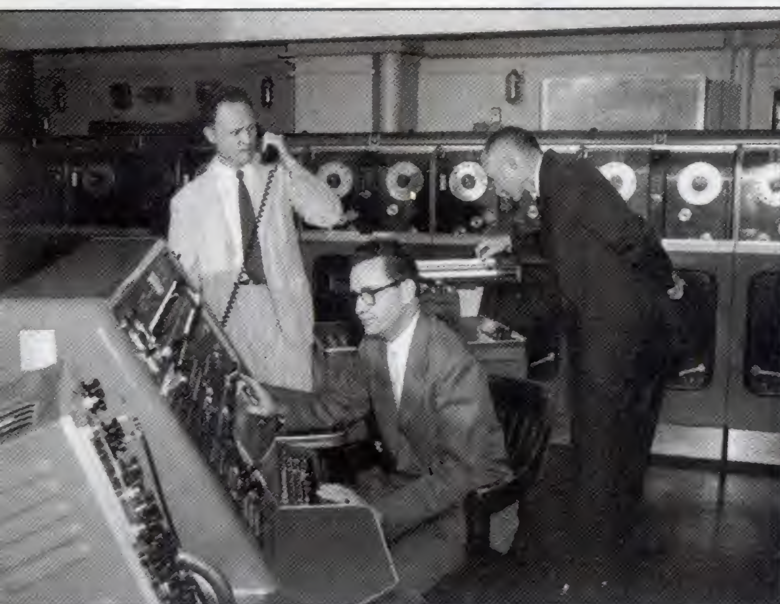
CONCURS!

Un Radeon 9200 îți face cu ochiu'. Te bagi?

Deus Ex Invisible War

125.000 lei

DEMOS BRIDGEIT ■ FIRESTARTER DRIVERS ATI CATALYST 3.10WINXP/2K ■ NVIDIA DETONATOR 53.03WINXP/2K MODS CALL OF DUTY MOD TOOLS

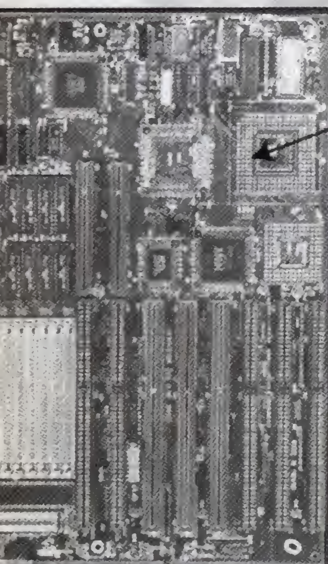


Upgrada-m-aş pe calculatoarele patriei



Durerea noastră cea de toate zilele: jocurile alea noi, frumoase, strălucitoare, pline de ifose grafice. Din ce în ce mai des ne trezim că suntem obligaţi să ne întoarcem la alea vechi şi bune... pentru că jocurile astea noi nu doar că nu te mai ţin în faţa monitorului mai mult de câteva ore (cele mai multe sunt în cel mai bun caz mediocre), dar mai au şi tupeul să nu funcţioneze cum trebuie fără nu ştiu ce plăci 3D cu suport DirectX 9 (plăci pe care nu le pupi fără să scoţi de la naftalină cel puţin 150 EURO).

Întrebare: „Merită?" Dacă nume cu greutate în istoria jocurilor, cum este Totally Games, au reuşit „performanţa" de a coborî de la înălţimea unui X-Wing la nivelul unei ciudăţenii gen Secret Weapons over Normandy (care mai şi vine pe patru CD-uri!), începi să te întrebi ce sens are să tot pompezi bani într-o industrie căreia îi pasă din ce în ce mai puţin de noi, ăştia care mai căutăm şi altceva în jocuri decât să facem scurtă la degete de la atâta butoneală. Pe de altă parte, mai apare şi câte o surpriză care ne dă speranţe: JoWood, compania germană care nu prea a oferit lumii altceva decât rateuri, vine luna aceasta nu doar cu un joc de o calitate excepţională (care, nu vă miraţi, se mişcă înfiorător de prost pe sisteme de 1500 EURO), ci şi cu un titlu care sparge şi tiparele, şi gura lumii. SpellForce este primul R(ole)P(laying)S(trategy) care ştie ce vrea (spre deosebire de Warcraft III, care doar a intuit noul trend). Prin urmare, nemţii chiar pot să facă şi jocuri bune. Bine, bine, mai e cale lungă până când noul „gen" se va perfecţiona, însă primul pas a fost făcut.



Şi totuşi... jocurile gen SpellForce, Deus Ex – Invisible War, X² – The Threat te obligă să îţi faci upgrade într-una, la doar câteva luni. Plăci video care acum mai puţin de un an erau visul oricărui gamer înrăit (seria GeForce Ti 4, de exemplu) sunt acum aproape inutile. Faci ce faci şi tot la medium sau minimum detail ajungi. Nu-ţi rămâne decât să strângi din nou bani şi să-i pompezi în buzunarul marilor companii, care nu ştiu cum să ne mintă mai frumos cu blabla de marketing şi cum să ne ameţească mai tare cu sloganuri de genul „Placa video X e ideală pentru jocul cutare". Cam aşa s-a întâmplat cu Half-Life 2 şi ATI. Acum doar câteva luni, pe site-ul ATI trona victorios o reclamă care punea pe acelaşi scaun noua generaţie de Radeoane şi nefericitul FPS de la Valve. Acum banner-ul a dispărut, ca şi febra aşteptării acestui superjoc. Deus Ex – Invisible War reuşeşte să ne demonstreze cu vârf şi-ndesat (şi cu bug-urile de rigoare) cam ce înseamnă „noua generaţie de jocuri" în materie de grafică şi de engine fizic. Şocul a trecut. Standardul a fost impus. Numai noi stăm şi ne uităm cum zboară cu efecte vizuale devastatoare din toate părţile şi ne întrebăm dacă fotorealism nu cumva înseamnă să te uiţi la poze... După care ne îndreptăm privirea spre „răşniţa" de pe birou, în care am băgat atâţia bani, şi, cu un dispreţ amestecat cu lehamite şi ciudă, îl stingem şi mergem să ne uităm la televizor, că măcar pe ăla ni l-am cumpărat acum cinci ani şi totuşi filmele „merg" excelent şi acum.



■ Mike

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Deus Ex – Invisible War
2. SpellForce – The Order of Dawn
3. Silent Hill 3



Mitza –
1. Legacy of Kain: Defiance
2. Silent Hill 3
3. The Simpsons: Hit & Run



Sebah –
1. Silent Hill 3
2. Deus Ex – Invisible War
3. The Simpsons: Hit & Run



Locke –
1. X^2 – The Threat
2. Silent Hill 3
3. SpellForce – The Order of Dawn



BogdanS –
1. Hercules DJ Console
2. Ivory DVD Player
3. Gigabyte SA4LB

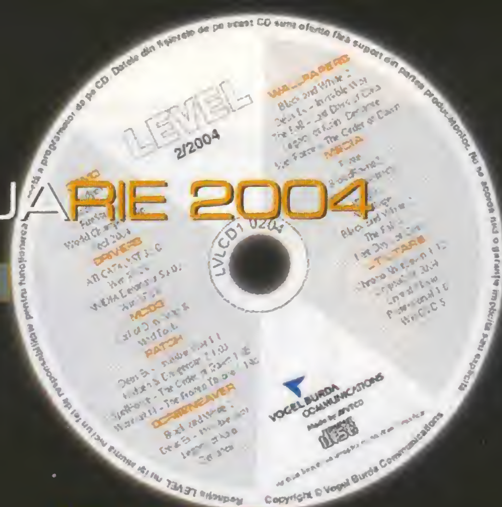


Koniec –
1. SpellForce – The Order of Dawn
2. The Simpsons: Hit & Run
3. Silent Hill 3



Marius Ghinea –
1. Shadow Man
2. Silent Hill 3
3. X^2 – The Threat

LEVEL FEBRUARIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

Bridgelt
Crazy Taxi 3
FireStarter
World Championship Pool 2004

DRIVERS

ATI CATALYST 3.10 Win XP/2k
NNIDIA Detonator 53.03 Win XP/2k

MODS

Call of Duty Map & Mod Tools
Harta oficială Shadow Man

PATCH

Deus Ex – Invisible War 1.1
Hidden & Dangerous 2 1.03
SpellForce – The Order of Dawn 1.05
Warcraft III – The Frozen Throne 1.14b

SCREENSAVERS

Black and White 2
Deus Ex – Invisible War
Legacy of Kain: Defiance

WALLPAPERS

Black and White 2
Deus Ex – Invisible War
The Fall – Last Days of Gaia
Legacy of Kain: Defiance
SpellForce – The Order of Dawn

MEDIA

Filme
BloodRayne2
Hitman: Contracts
Imagini
Axle Rage
Black and White 2
The Fall – Last Days of Gaia

UTILITARE

Chrono Shutdown 1.12
CryptoCrat 2004
Crystal Player Professional 1.6
WinDVD 5

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

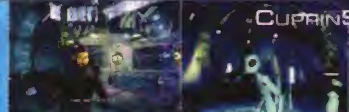
CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

20 **LEGACY OF KAIN: DEFIANCE**

Unde-s doi, puterea creşte?









36 **DEUS EX – INVISIBLE WAR**

După mine, potopul. (Noua Ordine Mondială)

LEVEL FEBRUARIE 2004

CUPRINS

news

Star Wars Battlefront

Producător Pandemic Studios **Distribuitor** Lucas Arts **Data lansării** toamna 2004 **On-line** www.starwarsbattlefront.com

Datorită succesului de care s-a bucurat seria Battlefield 1942, împreună cu toate add-on-urile și expansion pack-urile sale, mai multe firme producătoare de jocuri au în plan proiecte ale unor jocuri care se apropie de complexitatea acestuia, având aceeași idee de bază, dar și alte idei pentru a face diferența. Una dintre aceste firme este și Lucas Arts, cu jocul Star Wars Battlefront – un action game pentru multiplayer și o simplă campanie pentru single player, ce va fi lansat în această toamnă. Atât posesorii de console, cât și cei de PC vor putea participa la memorabilele bătălii din Star Wars. Vor exista 15 locații diferite, situate pe zece planete. Jucătorii vor putea alege unul dintre cele 20 de tipuri de soldați din patru facțiuni: Rebel Alliance, Imperial Army, Clone Army și Droid Army. Fiecare soldat va avea abilități speciale, precum și posibilitatea de a folosi cuiburile de mitraliere și 15 vehicule de teren sau „înaripate". Până la 16 posesori de PS2 sau Xbox și 32 de deținători de PC-uri vor putea participa la joc pe Internet, iar numărul se dublează dacă disputa va fi în LAN. În afară de campania de single player și de numeroasele moduri de multiplayer oferite de cei de la Lucas, jocul va mai conține și un tip inovator de campanie pentru jocul în rețea, numit Conquest. La sfârșitul luptei, echipei câștigătoare i se va evalua succesul înregistrat și pierderile pe care le-a avut, într-un cuvânt felul în care a obținut victoria, și va primi ca bonus o abilitate nouă și unică ce va putea fi folosită în luptele viitoare. Jocul va suporta voice chat și va fi produs de Pandemic Studios.

■ Koniec







LEVEL TOP 10

IANUARIE 2004*

1.	**Need for Speed Underground**	310
2.	**Warcraft III**	139
3.	**Max Payne 2**	129
4.	GTA: Vice City	102
5.	Star Wars – Knights of the Old Republic	83
6.	The Lord of the Rings: The Return of the King	59
7.	Broken Sword: The Sleeping Dragon	50
8.	Prince of Persia: The Sands of Time	43
9.	NBA Live 2004	20
10.	Civilisation 3: Conquests	18

*preluat de pe www.level.ro

FREEDOM FORCE 2

Irrational Games va folosi engine-ul Gamebryo de la NDL pentru realizarea continuării lui Freedom Force. Freedom Force vs. The Third Reich (numele sub care mai este cunoscut jocul) este programat pentru a fi lansat în această primăvară. Jocul va conține elemente de role-playing. Va exista o nouă legiune de eroi și o alta de personaje malefice. Se pare că noul engine va permite îmbunătățiri considerabile la nivelul graficii și al realizării personajelor.

Misterele Laurei

Producător Penthouse **Distribuitor** orice chioșc de ziare **Data lansării** e deja pe piață **On-line** N/A

„2.000.000 de euro au fost deturnați de la o cunoscută bancă din București. Principalul suspect este Valentin, IT managerul băncii. Laura, o vampă notorie prin scandalurile erotice provocate, pare a fi instigatoarea și complicea deturnării. Banii au fost transferați într-un cont cu parolă, Valentin a dispărut la Monte Carlo, iar Laura pare a deține cheia misterului. Rolul tău este să afli ce s-a întâmplat cu Valentin și, mai ales, să găsești parola contului."



Aceasta este descrierea de pe coperta CD-ului ce conține primul joc erotic românesc. Având-o ca protagonistă principală pe Laura Andreșan, cunoscută de o țară întreagă din cap până-n picioare, jocul se învârte în jurul unei povești destul de trase de păr, dar să fim sinceri, cui îi pasă de poveste, având în vedere la ce se perindă prin fața ochilor. O poveste cu un detectiv modern, care încearcă să afle prin toate mijloacele posibile ce s-a întâmplat cu Valentin, va prinde viață în fața ochilor și sub mâna ta. Folosindu-te de aparatură sofisticată, vei trece la o supraveghere atentă a vieții Laurei. Vei afla cu stupoare detalii sordide din viața de noapte a Bucureștiului, despre ce, cum și unde se mai poartă și cam ce ar face o patroană de bordel pentru de trei ori suma ce se cere în mod normal. „Din nefericire", jocul nu se vinde tuturor categoriilor de vârstă, ci trebuie neapărat să fi trecut de 18 ani pentru a putea cumpăra Misterele Laurei. Dar acum intră în joc pilele de la chioșcurile de ziare și nu cred că va fi greu să intri în posesia jocului dacă vrei cu adevărat.



■ **Koniec**



ÎNTÂRZIAȚI ȘI NU PREA

Conform unei informații furnizate de EBGames, FPS-ul horror de la id Software, DOOM 3, a mai fost amânat câteva luni. Noua dată de lansare a jocului ar fi 14 iulie 2004. De asemenea, Dungeon Siege 2 a fost amânat până pe 1 iunie 2004.

O veste bună vine de la un alt joc, de data aceasta însă nu la fel de greu, Splinter Cell Pandora Tomorrow, care va fi pe rafturile magazinelor înainte de data programată. Vom putea achiziționa jocul începând cu 15 martie.

SE VOR LANSA

FEBRUARIE 2004

1.	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubi Soft
2.	IL - 2 Sturmovik: The Forgotten Battles – Aces	Ubi Soft
3.	Neighbours From Hell 2	Bigben
4.	Battle Over Europe	Just Flight
5.	World Championship Pool 2004	Jaleco
6.	Journey to the Centre of the Earth	GMX
7.	Gangland	Whiptail
8.	Sacred	Koch
9.	Singles – Flirt Up Your Life	Deep Silver

Hitman: Contracts

Producător IO Interactive **Distribuitor** Eidos Interactive **Data lansării** primăvara 2004 **On-line** www.hitmancontracts.com

Ni se pregătește încă un Hitman, al treilea din serie. Cei de la Eidos au făcut publice noi detalii despre Hitman: Contracts. Nemilosul asasin, care poartă doar indicativul de 47, se întoarce pentru noi misiuni într-o cu totul și cu totul altă atmosferă. Susținut de un nou engine grafic, ce va rupe sisteme, dar care se pare că va fi de milioane, jocul te va purta printr-o grămadă de locații care mai de care mai pline de sânge și de mățăraie (vezi imaginile de pe lângă). Va veni cu o poveste pe care producătorii o descriu a fi foarte tulburătoare și foarte incitantă și în care se va descoperi o nouă latură, necunoscută până acum, a eroului crud, dar cu suflet mare. Tot ceea ce sper este să nu se introducă și în acest joc o poveste de dragoste deoarece, zic eu, ar distruge mitul acestui om care nu este legat de nimeni și de nimic. Era cam singurul personaj de joc de până acum care nu este mânat de altruism și face totul doar pentru a-i fi lui bine. Ne vom putea folosi de un arsenal ce va cuprinde un număr impresionant de arme, inclusiv din cele ce te fac să te apropii de inamic până la a observa dacă a mâncat ceapă de dimineață. Tot producătorii ne spun că jocul va fi mai greu decât predecesoarele sale și vor fi mult mai multe lucruri de învățat ca până acum. Oare asta înseamnă că se transformă într-un mini RPG?



■ **Koniec**





WINDOWS MEDIA EXTENDER

Bill Gates a denunțat presei planurile sale referitoare la dominația mondială. Astfel, în curând vom avea de-a face cu Microsoft Windows Media Center Extender Technology. Mai exact, vom avea instalat pe PC un Windows XP Media Edition, care va putea fi accesat de tot felul de echipamente specifice răspândite în toată casa (televizoare, Set Top Boxes etc.). Firmele care vor furniza aceste utilitare vor fi Dell și Gateway. Pe de altă parte, în curând va apărea și Xbox Media Center Extender Kit, care va face cam același lucru, însă prin intermediul consolei. Din punctul meu de vedere, aceasta este reacția Microsoft la viitoarea apariție a lui PS3 de la Sony. E doar o părere.

Silent Hill 4: The Room

Producător Konami **Distribuitor** Konami **Data lansării** toamna 2004 **On-line** www.konami.com/silenthill4

„Mi-e frică, mi-e frică să-l joc singurică". În lipsa unei introduceri adecvate, am ales să pornesc la drum însoțit de acest (aproape) citat dintr-un clasic (încă) în viață, fie iertat că trăiește. Oricum ar fi, sper că am reușit să concentrez în doar câteva vorbe esența unui joc ce mi-a intrat în creier purtând clăpari. Nu, nu este vorba despre „Barbie: The return of ...", ci despre Silent Hill (în special Silent Hill 2), joc ce poartă amprenta unor japonezi puțin plecați de-acasă.

Ei bine, după o continuare ce nu se ridică la nivelul predecesorilor, nici nu ni s-au topit bine țurțurii de pe șira spinării, că japonezii de la Konami s-au hotărât să ne mai tragă o sperietură bună, pe numele ei Silent Hill 4. Ignorând faptul că bau-baul Silent Hill tinde să egaleze seria care-l are ca personaj pe Freddie Kruger (cel puțin ca număr de producții), mă declar amator de un permanent pe care numai Silent Hill 4 mi l-ar putea aranja.

Din păcate, Konami s-a dovedit destul de zgârcită în declarații, singurul lucru (în afară de neaoșele „vă vom da pe spate", „veți rămâne înmărmuriți" sau „nerecomandat cardiacilor") pe care l-am putut afla fiind numele personajului, Henry Townshend, care, la un moment dat, se trezește prins în apartamentul său. Și cum un apartament e o suprafață foarte mică, chiar și pentru un joc făcut de japonezi, Henry nu va sta locului în acel apartament și va umbla brambura printr-o mulțime de lumi paralele, doar-doar o găsi cheia (sau pe nenea cel rău care-l ține închis).

Și ca să închei articolul cu o veste bună pentru cei frustrați de camera total aiurea folosită în primele părți ale seriei, Konami se pare că a învățat din propriile greșeli și ne va sfinți cu un drăguț de first person să-l mănânci, nu alta. Tot în încheiere, vine vestea proastă pentru marele public din mica Românie. Când va fi, va fi pentru PlayStation 2 și Xbox. Și mai încolo pentru PC.

cioLAN





GTA 5, GTA 6, GTA: SAN ANDREAS

Rockstar și Take 2 s-au luat frumos de mânuță și s-au dus să înregistreze mărcile GTA: San Andreas, GTA5 și GTA6. GTA: San Andreas este partea rămasă încă nefolosită din orașul fictiv pe care l-am descoperit în Grand Theft Auto. De asemenea, conform zvonurilor, acesta va fi și numele următorului joc din seria GTA.

Din câte știu eu, înregistrarea unei mărci este o bătaie mare de cap, existând nu știu câte formalități ce trebuie îndeplinite. O companie nu face acest lucru doar de dragul făcutului, așa că se anunță vremuri bune pentru fanii seriei GTA.



Nemesis of the Roman Empire

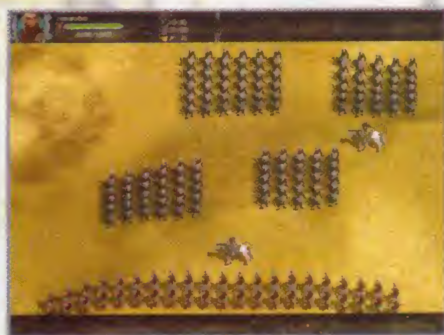
Producător Haemimont Games **Distribuitor** Enlight **Data lansării** martie 2004 **On-line** www.enlight.com/nemesis

Dacă ați fost unul dintre fanii strategiei Celtic Kings, atunci primăvara vă va aduce mai mult decât ghiocei, mărțișoare și astenie. De ce? Pentru că în luna martie, Enlight va lansa Nemesis of the Roman Empire, sequel al jocului menționat anterior. Dacă, în schimb, când auziți de Celtic Kings vă gândiți la un spectacol de-al lui Michael Flatley (în cel mai bun caz) sau la un film cu Jean Claude Van Damme (în cel mai rău caz), (re)amintesc că sus-numitul este o strategie destul de interesantă, cu mari șanse de a vă ține în fața monitorului măcar câteva zile.



Revenind la Nemesis-ul nostru (în special al meu, deoarece Mike nu-mi va uita prestația absolut penibilă de la Fan Meeting), acțiunea are ca punct central Războaiele Punice (războaiele purtate între Roma și Cartagina între anii 264 î.e.n și 146 î.e.n), fiind incluse și campaniile întreprinse de Scipio (zis și Africanul) și Hannibal (mare jucător de zaruri și iubitor de elefanți).





Aruncând un ochi pe lista cu promisiuni, aflăm că s-a umblat puțin la engine-ul grafic (sper că screenshot-urile sunt relevante), fapt ce a permis adăugarea unor noi tipuri de teren. Oferta de combatanți a fost extinsă și ea, fiind adăugați iberii și cartaginezii (căci Războaiele Punice nu ar fi avut nici un farmec fără cartaginezi), fiecare cu unitățile și clădirile proprii. Și propriile tactici, bineînțeles. Celelalte două civilizații, cea a galilor și cea romană, au rămas (aproape) neschimbate.

După cum menționam la începutul știrii, nu vom putea tăbăci funduri cartagineze decât prin martie, în caz că Enlight nu se răzgândește. Dar asta e destul de puțin probabil, având în vedere că prețul este deja cunoscut și se situează în jurul sumei de 30 de dolari.

■ cioLAN

HAVOK CU ALTE JOCURI

Havok este mult lăudatul, mult apreciatul, mult doritul engine fizic pe care-l va avea Half-Life 2. Dacă ați văzut filmele din HL 2, atunci știți de ce e în stare minunăția asta. De asemenea, dacă ați jucat Devastation, Max Payne 2, Deus Ex – Invisible War, Uru sau Crash Nitro Cart, atunci ați simțit un pic din forța pe care o are.

Ei bine, Havok a încheiat un acord cu VU Games pentru Tribes Vengeance și cu Shiny Entertainment al lui Atari pentru un titlu care nu a fost dat publicității. Aceștia vor avea posibilitatea de a introduce fizica în timp real a lui Havok 2 în produsele respective. Prin aceste două jocuri s-a ajuns la impresionanta cifră de 101 titluri care vor folosi engine-ul Havok.

Soldiers – Heroes of World War II

Producător Best Way **Distribuitor** Codemasters **Data lansării** vara 2004 **On-line** www.codemasters.com/soldiers



Anul acesta (și nu numai) se poartă cel de-Al Doilea Război Mondial. Promovat în draci de către Discovery (nu pot să uit anul nou – și *tot* anul vechi – petrecut în compania lui Hitler și ai lui), exploatat la sânge de către majoritatea companiilor producătoare de jocuri, WW2 se întoarce, mai delicios ca oricând (sau cel puțin așa ni se promite).

Fruct al colaborării colonialismului britanic (Codemasters) cu alcoolismul și geniul rusesc și ucrainian (1C Company și Best Way, primul dintre ei fiind distribuitorul celui de-al doilea), Soldiers – Heroes of World War II va fi, citându-i pe creatori, un „fast-paced tactical strategy game", mai pe românește, un fel de „mâna mai repede ca ochiul", cu un parfum subtil de tactică și strategie, atât cât să nu te transforme în legumă după două ore de joc. Anticipând, se prevede un fel de Commandos pe Fast Forward. Sau un Tomb Raider cu tancuri nemțești. Sau, din câte am priceput eu, un Syndicate Wars cu nemți.

Analizând dorințele gamerului de tip capitalist, s-a ajuns la concluzia că succesul unui joc depinde de simplitatea acestuia, fapt care i-a determinat pe producători să elimine orice sursă de stres (a se citi „puzzle") și să declare cu mâna pe inimă că Soldiers „nu este un joc puzzle unde comanda Save joacă rolul principal". Pe mine m-a determinat să ridic discret o sprânceană. Elementul tactic este dat de posibilitatea de a da ordine întregii echipe (Team Mode), iar în cazul în care ești un om de acțiune și nu suporți ca altul (AI-ul) să-ți facă treaba, există modul Direct Control, care te aruncă în mijlocul acțiunii, jocul devenind un 3D shooter ca la carte, cu un engine 3D pe măsură, ce permite modificarea (un eufemism pentru „distrugerea") mediului înconjurător. Artileria, grenadele & stuff înfrumusețează peisajul și fac deliciul oricărui amator de explozii spectaculoase.



Micul general din tine va fi testat de-a lungul a peste 25 de misiuni în care vei întâlni peste 100 de vehicule (atent modelate) și vei secera pe rând nemți, ruși, britanici și americani, folosind un arsenal ce numără peste 25 de arme. Când va fi testat, asta numai bunul Dumnezeu și Codemasters pot ști. Dumnezeu fiind ocupat cu un bar-mitzvah, ne-am îndreptat atenția către Codemasters, care ne-a șoptit un „vara, 2004".

■ cioLAN



Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii

Kult

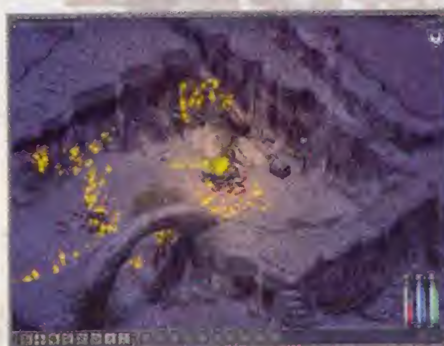
Producător 3D People **Distribuitor** Project Three Interactive **Data lansării** 2004 **On-line** www.p3int.com

Kult este un role-playing game cu o grafică 3D izometrică, adică o combinație între 3D și modul tradițional de realizare a RPG-urilor. Jocul este un produs pur european, fiind realizat de un studio slovac și distribuit de niște băieți din Olanda.

Jucătorii vor fi transportați în lumea fantastică din vechiul regat Rywennia. În principiu, vom avea o groază de explorări de făcut. Pe drum, vom înfrunta monștri hidoși, folosindu-ne atât de arme, cât și de magii. Însă nu lupta va fi totul. Vom avea de descoperit indicii importante pentru quest-urile pe care le vom avea de rezolvat în timp ce vom discuta cu puzderia de NPC-uri. Jocul va veni cu șapte lumi diferite, 50 de hărți și nu mai puțin de 40 de quest-uri. Vrăjile pe care le vom avea de învățat vor fi în număr de 50, iar skill-urile 24. Se pare că pe lângă frumusețea locațiilor pe care le vor crea producătorii, vom rămâne fermecați și de efectele superbe ale vrăjilor, de spectaculozitatea luptelor și de frumusețea poveștii. Va exista și un univers paralel, Dreamworld, în care vom intra din când pentru a sta un pic la soare, pentru a bea o limonadă și, dacă e nevoie, pentru a ne face permanent. Dacă găsiți un televizor pe acolo, unde să se transmită meciurile în direct, atunci chiar nu văd de ce ați mai ieși vreodată din jocul ăsta.

■ **Sebah**











JOCURI DE LA CDV

CDV a anunțat planificarea sa pentru anul 2004 și începutul lui 2005. Iată lista jocurilor și ordinea în care vor fi lansate: Breed în februarie; Codename Panzers și Lula 3D în trimestrul al doilea; Breed add-on, Cossacks II și Vultures pentru Xbox în trimestrul al treilea, Blitzkrieg expansion și Codename Panzers expansions de Crăciun; Blitzkrieg II (3D) în primul trimestrul al anului 2005.

CU CINE TE VEI LUPTA ?

FORȚELE BINELUI

PUTEREA RĂULUI

THE LORD OF THE RINGS

WAR OF THE RING

RĂZBOIUL INELELOR











WWW.WAROFTHERING.COM

WWW.VUGAMES-EUROPE.COM

Merită să joci originale

Joc distribuit în România de:

best distribution

tel: 021 345.55.05
www.bestdistribution.ro

PC CD-ROM

SIERRA™



JOC OFICIAL
Bazat pe operele literare ale lui J.R.R. Tolkien



The Fall – Last Days Of Gaia

Dacă nu Fallout, măcar Gaia

preview

Poate vă întrebați, acum că nu se mai face nici un fel de Fallout, ce se întâmplă cu toate ideile alea meseriașe, ce se întâmplă cu toți oamenii implicați în proiectul respectiv și ce se întâmplă cu noi că nu mai avem cu ce ne bucura ochii, exersa mintea și mulțumi sufletul. Din fericire, ideile pentru o continuare Fallout nu sunt pierdute pentru eternitate, mai ales acum, când majoritatea oamenilor care se ocupau de acel joc au ajuns la Silver Style. Poate vă întrebați cine naiba sunt ăștia de la Silver Style. Ei bine, până acum nu erau deloc importanți și nu cred că mulți dintre voi au auzit de vreunul dintre jocurile de care s-au ocupat până acum: Gorasul și Soldiers of Anarchy. Dar asta nu contează. Ce contează este faptul că acum se ocupă, împreună cu Damien Foletto – omul de bază al celor de la Black Isle, „responsabil" cu Baldur's Gate și Fallout – The Fall – Last Days of Gaia. Mă voi abține de la tot felul de presupusuri, de la laude înainte de vreme și de la speculații despre cum va fi jocul, deoarece sunt un mare fan Fallout și nu vreau să rămân dezamăgit de produsul finit, așteptat doar pe baza hype-ului ce se face pe seama lui, mai ales datorită celor implicați.



Postapocaliptici și Med Mecși

Cum era de așteptat, The Fall are, ca locație în timp și spațiu, un Pământ dintr-un viitor destul de apropiat nouă, răvășit de furtuni, distrus de catastrofe naturale artificial produse și cutreierat în lung și-n lat de către cete de nihiliști care vor să sugă coloniile de tot ce au mai bun: apă, mâncare, arme și tinere suave și fermecătoare. Cum de a ajuns lumea în halul acesta? Bună întrebare. Prin 2062 lumea a început să se ducă de râpă. Până atunci toate erau bune și frumoase. Majoritatea bolilor își găsiseră leacul, primele clone umane perfecte se vedeau pe străzile orașelor, pacea și prosperitatea nu făceau loc pentru nimic altceva la știrile de la ora 5, iar omenirea se pregătea să colonizeze planeta Marte. Pentru acest mare proiect s-au construit șase gigantice utilaje ce urmau să terraformeze planeta roșie. Acestea trebuiau să pompeze gigantice cantități de CO2 în atmosferă, lucru care ar fi declanșat un proces rapid de nu se știe ce, dar ce se știa era că în câțiva ani pe Marte s-ar fi putut trăi fără probleme. Dar o grupare teroristă, care nu se știe de unde a apărut, a deturnat cele șase mașinării și a amenințat omenirea cu pornirea lor în atmosfera pământului, lucru dezastruos pentru toată lumea. Nu se știe ce s-a întâmplat, dar cele șase măgăoaie au început să scuipe dioxid de carbon și, până să poată



Ai venit să mi te-nchini?



N-avem, e inventar!



Mi-am luat vestă, dar papuci nu mai aveau...

fi oprite, au revărsat asupra planetei o grămadă de gaz. Imediat, temperatura a crescut cu 10 grade pretutindeni, calotele glaciare s-au topit, furtuni nemiloase s-au abătut asupra orașelor și populația a intrat într-o sinusoidă descrescătoare furibundă.

Peste 21 de ani, într-o lume amărâtă rău de tot, nenorocită de tot ce am spus în primele rânduri ale acestui subcapitol, apare un simulacru de sistem de guvernământ care încearcă să ajute lumea, să aducă un pic de ordine și disciplină în viața oamenilor... în general, să facă numai lucruri bune. Și iată cum apari tu. Un tânăr care are doar frânturi de amintiri despre ce era înainte de viața asta ticăloasă și care ducea o existență pașnică într-un sătuc ce se ocupa cu agricultura, se trezește brusc singur pe lume. Asta doar din cauza unei haite de ticăloși ce au venit să jefuiască sătucul tău și să ucidă pe toată lumea din el, fix când te aflai într-una dintre peregrinările care te caracterizau. Timp de patru zile ai stat și ai tot îngropat la morții printre care se aflau și maică-ta și surioara ta mult iubită. Lucru curios, tătâne-tău nu era de găsit pe nicăieri, iar acest lucru te-a cam dat peste cap. După cum era și normal, pleci în lume mânat de un singur țel: să-i prinzi pe nenorociții ăia și să le scoți amigdalele rectal. Imediat cum pornești la drum, auzi de acest nou guvern care promite marea cu sarea și te angajezi în trupele sale de mercenari, care aduceau pacea pe unde treceau.

Toate acestea și multe altele

Tot ce v-am spus mai sus va avea ca fundal un teritoriu ostil, redat la mare artă de engine-ul pus la punct de către tehnicienii de la Silver Style. Toate personajele pe care le vei întâlni în preumblările tale se vor purta normal, vor urma anumite tipare ale vieții în condiții vitrege, vor reacționa la ceea ce faci, iar dacă îi vei trata cu indiferență, își vor vedea de treabă liniștiți. Ceva asemănător cu lumea prezentă în Gothic. Ăștia de la Silver Style se mai laudă cu un sistem revoluționar de interacțiune cu mediul înconjurător. Așa că nu vei mai trece ca Vodă prin lobodă prin teritorii uscate fără a transpira măcar, ci va trebui să sapi după apă pentru a supraviețui. Pentru a băga ceva în gură vei fi nevoit să vânezi animalu'– sunt sigur că nu ca în Deer Hunter – să îl jupoi de piele și să îl cureți de mațe pentru a fi mai comestibil. Așa ceva nu prea s-a mai întâlnit, mai ales că toate aceste acțiuni vor fi explicite și nu vei da doar clic pe animal și, brusc, îți apare în inventar una bucată blană de nutrie perfect sărată și decupată, sau un borcan cu doi metri de mațe numai bune de făcut cârnați din ele.


La un foc de tabără

Toate acestea nu le vei face de unul singur, ci vei fi ajutat de până la șase membri prezenți în party-ul tău, fiecare cu abilitățile sale speciale, după cum este și normal, numai buni de trimis la cafteală cu șatrele de bandustani motorizați și supărați. Acest party, în momentul în care va intra în luptă, va fi surprins de un nou sistem de măciuceală, complet inovator. El poate fi setat atât pe modul turn based, cât și pe cel real time. În aceste bătălii, te vei putea folosi de peste 300 de arme diferite, o grămadă de obiecte care mai de care mai folositoare, inclusiv mașini – de la pick-up truck la buggy-uri.

Iete cam asta ar fi tot ce este de spus la ora actuală despre acest The Fall – Last Days of Gaia. Poate să vă spun că se poate vedea totul □ la isometrie sau la 3rd person sau la orice fel de zoom zumabil pe care vi-l puteți imagina.

Etcetera

Totul sună într-adevăr frumos, sună a Fallout-ul care ar fi trebuit să iasă, dar care a cam murit în fașă. Nu vă puneți prea mari speranțe în acest proiect, pentru că nu se știe, s-ar putea să o luăm în barbă. Oricum, eu le urez un an bun și fericire, numai sănătate și virtute, că de mâncat și de băut se găsește la toată lumea, în cantități relativ egale. Să ne țină Ăl de sus întregi la cap și la picioare până în sfertul unu al anului 2004, căci atunci ne anunță ei că ar fi gata.

■ **Koniec**

Titlu	The Fall – Last Days of Gaia
Gen	RPG
Producător	Silver Style Ent.
Distribuitor	N/A
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
Multiplayer	Nu
Data apariției	primăvara 2004
ON-LINE	the-fall.com




Nice butt!


Ambuteiaj


Prin ruinele Megalopolisului

Axle Rage

Cu motorul în viitor

Iarna nu-i ca vara, dar nici viitorul ca prezentul. Undeva, prin viitor, se întâmplă nenorocirea, iar lumea devine un conglomerat de metropole uriașe. Una mai mare ca alta, una mai junglă ca alta. Cum poți să supraviețuiești într-o lume crudă? Simplu, vei spune: îți cumperi de mâncare și de băut de la chioșcul din colțul clădirii, te așezi în fotoliu și te uiți la televizor toată ziua. Ei bine, nu-i chiar așa, pentru că nu vorbim despre orice fel de oraș, ci despre Nailsdale, un megalopolis construit pe o insulă oceanică artificială, în care clădirile mici, mari, se împletesc cu zgârie-nori uriași, cu construcții pe care lumea noastră încă nu le-a văzut. În lumea aceasta nu poți să supraviețuiești dacă nu te cheamă...

Axle Rage

Da, ca să reușești să trăiești în Nailsdale trebuie să fii și Axle, și Rage. A, dar nici atât nu-i de ajuns! Mai trebuie să ai și fața constipată de grețurile zilnice, pe care-o vedeți pe aici, pe undeva, în imaginile din joc, ochelarii de jmenar, vreo doi dinți lipsă, un corp plin de steroizi și, în primul și primul rând, un motor. Acesta este ingredientul principal: motorul. Fără el ești ca Vodă prin lobodă. În schimb, dacă te urci pe motorul tău retro, care ascunde în măruntaie cai putere la care nici Schumacher nu-și permite să viseze, atunci devii un animal. O iei încetișor, just cruisin', pe străzile orașului. Arunci zâmbete în stânga și-n dreapta, iar dacă îndrăznește vreun nenorocit să nu-ți dea binețe, să nu se aplece în fața ta sau să se dea mai jmenar cu motorul lui abia scos din fabrică, atunci îi arăți tu ce înseamnă o voință de fier, o mână hotărâtă și o bâtă păstrată bine, pentru astfel de situații, la cingătoare. Având toate atributele de mai sus, nu se poate să nu devii o personalitate în oraș. Iar cum bandele sunt cele care fac legea, nu poți să nu te afiliezi la una dintre ele. Axle este membru al bandei de motocicliști No Dice.

Războaiele dintre bande, luptele între traficanții de droguri, violența sunt caracteristicile unei lumi din care lipsesc poliția, administrația și orice formă de conducere centrală. Două partide mari se luptă pentru a obține controlul asupra orașului. Ambele consideră că viața umană este ceva de care se pot dispensa destul de ușor. Într-o astfel de lume, populația nu putea să-și găsească iluzia salvării decât în droguri. Astfel, cea mai mare parte a ei s-a transformat într-o masă aservită traficanților, gata să facă orice pentru cele câteva ore de eliberare pe care le aduc drogurile.

Vrâââmmmm...

Jocul este un action 3D plin de suspans. Axle va conduce un motor pe cinste, dar va și renunța la el pentru a duce la capăt anumite misiuni. Scenele de luptă de pe motor vor fi sarea și piperul jocului. Vom avea la dispoziție o mulțime de mișcări, combo-uri cu care să ne punem adversarii la pământ, precum și obiecte pe care să le folosim în timpul luptelor. Axle va putea utiliza aproape orice obiect pe care-l găsește în timpul luptei, va putea rupe garduri, sparge sticle sau mese în capul inamicilor, doar așa, de plăcere. Armele de foc nu vor lipsi nici ele, într-un număr destul de mare pentru a mulțumi orice împătimit al distrugerilor.

Toate acestea se vor întâmpla într-un mediu urban complet 3D, interactiv, în care vom avea deplină libertate de


Just cruisin'


Simt pericolul


Întind cursa

mișcare. Vor exista cartiere diferite, de la cele mărginașe, zone industriale și ghetouri, până la cele mai dezvoltate cartiere formate din clădiri de ultimă tehnologie. Secvențele de luptă vor avea o perspectivă cinematică, cu schimbări rapide ale unghiului camerei pentru a surprinde spectaculozitatea luptelor de pe motociclete, care au loc în viteză. Sistemul de luptă de pe motor va fi unul unic. Interfața jocului va permite jucătorului să se apropie de dușman, să meargă paralel cu acesta și să pregătească loviturile pe care i le va aplica fără să fie prea concentrat asupra butoanelor și fără să piardă distracția evenimentelor de pe ecranul monitorului.



Orașul va fi plin de viață. Adică vor fi o mulțime de personaje cu care vom putea interacționa, dar și o mulțime de inamici cărora va trebui să le facem față. Luptele se vor da și între mai mulți motocicliști în același timp, dar cele mai importante vor fi duelurile. Prin acestea vom putea să ne demonstrăm clasa și vom câștiga respectul celorlalți.

În funcție de situație, vom avea de ales între a fi vânătorul sau prada, între a intra cu tupeu între 50 de bikeri furioși sau a raționa un pic și a hotărî că viața mai merită trăită, că luminița de la capătul tunelului e în partea cealaltă, că încă nu am reușit să-mi pup vecina de la scara vecină și merită măcar să încerc o dată, că trebuie să prind și eu clipa în care Stegulețu' va lua campionatul, că... o mie de motive să nu închei încă socotelile cu lumea asta, adică să-mi întorc motorul și să dispar din fața hoardei de bikeri nespălați.



MSC

Nu știu care va fi finalul jocului. De fapt, nu se știe nici când va apărea jocul, d-apoi finalul său. Însă pot să anticipez. La cât de voinic este Axle, la cât de bine se descurcă în orice situație și la cât de mult îl iubește populația, va ajunge primar. Da, el va fi cel care va reintroduce legea în Nailsdale. Programul său politic cu care va cuceri voturile concetățenilor va fi MSC, adică Motoare, Sâni și Cocaină. Astfel, Axle va construi piste pentru cursele de motoare, va ridica scene pentru concursurile de tricouri ude și va permite vânzarea cocainei în baruri. Prevăd că va fi reales și la al XX-lea Congres.

■ Sebah

Titlu	Axle Rage
Gen	Action
Producător	Akella
Distribuitor	1C Company
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	2004
ON-LINE	www.axlerage.com




Atac


Îl adorm


M-am născut pe motor!

Black & White 2

preview

„Rupe mâna care cere..."

(De Ville, 1666)

Cum spune Cineva, dacă atunci când un om îți cere ceva îl refuzi și îl pedepsești pentru că a cerut, te va considera zgârcit și rău. E o lege a firii. Dacă însă te-ai născut Zeu, atunci nu numai că te va respecta, ci chiar îți va da el și îți va mulțumi că ai primit. Din păcate și asta este tot o lege a firii. În cazul acesta, oare unde putem trage acea linie care îi diferențiază pe zeii buni de cei răi? Din fericire, avem noroc cu Lionhead Studios și cu Electronic Arts, care se pare că sunt specialiști în acest tip de probleme.



E limpede că e bună

Antiteză

Plecând de la premisa că toată lumea știe ce fel de joc a fost Black & White, adică original, interesant și uneori ciudat, există unele lucruri care mă intrigă. În primul rând, titlul, care a fost ales un pic aiurea. Personal, nu am înțeles de ce negrul este culoarea definitorie a răului. Lumea până și în desene animate îl reprezintă pe diavol prin culoarea roșie, însă nu e o regulă („Doar n-o fi Dracul atât de negru!"). Pe de altă parte, albul a fost întotdeauna culoarea purității și, prin tranziție, a binelui (vezi Twin Peaks, Sălașul Alb). Ori aici nu se potrivește. Oricine poate fi sufletește curat, pur, fără să facă nici un bine în viața lui. Sincer, albastrul mi se pare mult mai reprezentativ pentru conceptul de „bine" (Cer și Apă, esențialele). Deși ar fi fost mult mai codat, eu aș fi numit acest joc Red & Blue. Însă cei de la Lionhead se pare că știu mai bine. Cert este că obiceiul deciziilor care te vor defini ca bun sau rea se transmite în continuare și în cea de-a doua parte a jocului.



Re-originalizare

Fiecare joc care a fost original la timpul lui a suferit de-a lungul timpului o serie de procese de re-originalizare, forțată sau nu, în funcție de gheșeftul pus în discuție. A face a doua parte a unui joc atât de original ca Black & White mi se pare complet aiurea. Dar fiind vorba de bani, cine știe? Din specificațiile pe care producătorii le-au oferit presei, majoritatea frazelor cuprind expresiile „mai diverse", „mai multe", „mai dese", „mai înalte", „mai sigure", „mult mai inteligente" și „spre deosebire de primul". Scuzele mele, dar aceasta este structura unui discurs guvernamental obișnuit sau a oricărei reclame la detergenți. În concluzie, să nu vă așteptați de la acest joc la cine știe ce concepte noi, interesante și demne de luat în seamă. Va fi de fapt Black & White X 2.



Sentimente false de protecție


Un primat supărat

Stratul de deasupra

Cum primele straturi ale jocului s-au uscat bine în doi ani de zile, era timpul pentru a mai așeza unul. Așadar, ca să nu ziceți că articolul este lipsit de informații și că mai bine era scris de Locke în loc de Uzi, iată câteva dintre cele mai renumite adăugiri pe care producătorii le-au adus... în neatenția gamerului. Așadar, în Black & White 2 nu vom mai avea numai cele trei animale zeiești, Maimuța, Vita și Leul, ci și o serie de alte fiare care încă sunt votate pe site-ul oficial al jocului. În condițiile acestea, este foarte probabil ca Vaca să devină albastră și să scrie Milka pe dânsa. Jocul va fi axat pe combat deoarece lumea din joc se află în mijlocului unui război între zei. Prin urmare, creaturile voastre zeiești vor avea o serie de alte funcții față de cele de până acum, adică vor fi Comandanți Supremi ai Armatei și Arme Secrete în același timp. Jocul vă va da posibilitatea de a cuceri întreaga lume sau pur și simplu de a vă apăra de invaziile exterioare. Ca mijloace veți avea acele lucruri de care am uitat până acum (Mea culpa) numite oameni. După ce îi veți convinge că sunteți zeu și nu extraterestru, va trebui să-i puneți la muncă. Trebuie neapărat construite orașe imense, care să reziste în fața inamicului. De asemenea, minunile vor avea rolul lor în funcție de situație și de culoarea zeului care veți fi. De exemplu, veți avea cutremure, vulcani și alte acte de cataclisme, comune de altfel. Cum le folosiți, asta este treaba voastră. De fapt, cel mai important lucru care va apărea în acest joc vor fi fenomenele atmosferice. Cele cinci triburi prezente în joc, de la azteci până la japonezi plus încă trei, vor fi uimite când vor observa că în Black & White 2 va ploua, va ninge și membrii tribului vor fi nevoiți să reducă viteza din cauza vizibilității scăzute determinate de ceață. În rest, este de fapt un RTS în care trebuie să-ți faci oraș, arme și armate, cu diferența că va trebui tot timpul să alegi între a face alb sau a face negru.


No comment

Pre-concluzie

Înainte de a trage o concluzie este bine să așteptăm ca jocul să iasă pe piață. Este clar că va fi orientat pe luptă, un fel de Age of Mythology cu recunoașterea oficială a gamerului ca și coordonator de joc. Cu alte cuvinte, după ce va apărea Black & White 2 și veți da o troacă de bani pe el, nu uitați să purtați măcar banderola roșie pe mână atunci când veți juca. În acest fel, cei care vă vor vedea nu vă vor mai cere buletinul.

■ Locke

Titlu	Black & White 2
Gen	RTS
Producător	Lionhead Studios
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	2004
ON-LINE	www2.bwgame.com



review

Legacy of Kain: Defiance

Unde-s doi, puterea crește?

În momentul de față, pe forumul Level avem cel puțin trei topicuri dedicate seriei Legacy of Kain, în care o mulțime de fani ai jocurilor din serie se ceart... adică discută pe teme precum „Kain îl bate pe Raziel?", „E mai bun Blood Omen 2 decât Soul Reaver 2?" sau „Ce părere aveți despre Defiance?". Asta în situația în care nici seria FIFA, Starcraft și nici măcar Warcraft nu se bucură de o asemenea atenție între userii site-ului nostru. Ceea ce mă face să realizez că Legacy of Kain este, dacă nu una dintre cele mai populare serii printre gamerii noștri, atunci măcar una dintre seriile cu cei mai devotați și mai hard-core fani. Evident, asta îmi aduce aminte că am pus Soul Reaver full pe CD-ul Level, lucru pentru care mulțumesc redacției, că bună a fost ideea!

Evident, gândul că sute de fani înfuriați mă vor urmări pe net și pe străzi dacă zic ceva de rău de jocul lor preferat nu este tocmai unul bun pentru nopțile când ai nevoie de somn. Dar îmi iau inima în dinți și vă anunț că nu toate sunt bune și frumoase. Dar despre asta, mai încolo...

Povestea ca povestea

Cu siguranță, elementul definitoriu al seriei Legacy of Kain este story line-ul. Unul complicat, inteligent, plin de vână și de răsturnări spectaculoase de situație. Celor care nu sunt familiarizați cu universul Legacy of Kain le recomand să citească restul articolelor pe care le-am scris despre această serie, iar dacă vor să afle chiar toate detaliile, internetul le stă la dispoziție, cu fan-site-uri care îi vor ține până dimineață în fața calculatorului. Nimic nu se compară însă cu povestea pe care o descoperi de unul singur jucând fiecare joc din serie, așa că dacă vreți cu adevărat să înțelegeți care e treaba cu Kain și Raziel, vă recomand călduros să încercați fiecare joc, de la primul Blood Omen, până la acest ultim Defiance. Dacă însă povestea vă interesează mai puțin, atunci cele câteva cut-scene-uri de la începutul jocului, care fac referire la cele mai importante evenimente de până acum din serie, vor fi suficiente pentru a vă da seama cine sunt ăia răi, ăia buni și ce e cu vampirii ăștia.

Legacy of Kain: Defiance oferă pentru prima oară jucătorului posibilitatea de a intra în pielea ambelor personaje principale ale seriei: Kain și Raziel, ceea ce indică de la început că evoluția poveștii din acest ultim joc va fi una dramatică și plină de momente extrem de importante pentru viitoarele titluri din serie. Pe scurt, în Defiance avem de-a face cu trei rase (oameni, vampiri și hylden), iar fiecare dintre ele luptă pentru a obține controlul asupra întregii lumi și încearcă în același timp să-și elimine inamicii definitiv. Veți afla de asemenea multe detalii esențiale despre Kain și Raziel sau despre relațiile dintre cei doi, Moebius, The Elder God și restul personajelor importante din poveste. Așadar, cei care se așteptau ca story line-ul din Defiance să se ridice la înălțimea celorlalte jocuri din serie nu vor fi dezamăgiți, ceea ce, până la urmă, este unul dintre cele mai importante lucruri care se pot spune despre acest joc.

Dar gameplay-ul?

Ca în toate jocurile de până acum, și în Defiance va trebui să treci printre hoarde de sarafani, vânători de vampiri și creaturi demonice, pe care le vei întâlni în niveluri liniare pline de puzzle-uri.

Jocul este structurat pe capitole, care urmăresc povestea lui Kain și a lui Raziel în paralel. Personajul principal se schimbă la fiecare capitol nou, la fel ca și obiectivele jocului, însă gameplay-ul rămâne în mare același. Atât Kain, cât și Raziel vor câștiga





Primele sărituri. Primele minute pierdute cu nervi.



Ia dă tu sufletul încoa'!





noi şi noi combo-uri (precum şi diverse power-up-uri) pe măsură ce avansează în joc, ceea ce face acţiunea din ce în ce mai interesantă şi mai intensă.

Defiance vine cu schimbări în gameplay, cu inamici noi şi mai periculoşi (până şi cel mai nenorocit soldat te poate pune în dificultate dacă nu este singur), însă cei care sunt obişnuiţi cu seria Legacy of Kain se vor simţi de la început „ca acasă". Este deci un action decent care, susţinut de o poveste bestială, nu are cum să dea greş. Sau...?

Eu unul, sincer, am avut un şoc în momentul în care am început să joc Defiance. Am rămas mut în faţa noii găselniţe a producătorilor, numită „all-new cinematic camera", şi am încercat vreo 5 minute să văd dacă nu cumva e o greşeală şi am activat eu vreo opţiune din meniu fără să îmi dau seama. Nici o şansă... Şi uite aşa am rămas cu o porcărie de cameră, care te va băga în belele mai tot timpul jocului. O cameră în spatele personajului ar fi fost perfectă, o cameră statică ar fi fost bună, o cameră ca în toate jocurile de până acum ar fi fost o soluţie de bun simţ, dar o cameră care rar te lasă să vezi şi personajul şi nivelul (de cele mai multe ori te bagă cu privirea în pământ sau te lasă să bâjbâi ca orbul prin nivel) este o soluţie mai mult decât proastă. Combinaţi asta cu un control al personajului care are şi el problemele sale şi aveţi reţeta perfectă pentru distrugerea unui joc.

Din fericire, jocul este scurt (mai puţin de 20 de ore), şi dacă aveţi ceva răbdare cu el, veţi vedea că are foarte, foarte multe plusuri, care o să vă mai facă să uitaţi de problemele de cameră şi de control.

Şi totuşi...

Atmosfera generală a jocului este una de zile mari. Este o mică minune ce au reuşit să facă cei de la Crystal Dynamics cu resursele avute la dispoziţie. Un engine învechit, care a fost stors până la ultima picătură, combinat cu o viziune artistică demenţială, transformă Defiance într-un joc mai mult decât plăcut privirii.

Faptul că este unul dintre cele mai „atmosferice" jocuri pe care le-am jucat în ultimul timp se datorează (pe lângă grafică) şi părţii audio. Muzica şi sunetele din joc, pornind de la ce se aude în meniu, până la zbieretele disperate din cripte, se înscriu perfect în atmosfera generală a jocului. În plus, vocile profesioniste cu care ne-am obişnuit până acum revin şi în Defiance, aşadar nici o surpriză că vocile personajelor sunt extrem de bine făcute.

Una peste alta, Legacy of Kain: Defiance este un joc stresant. Atât de stresant, încât cei care nu sunt interesaţi să afle cum va evolua acest univers s-ar putea să lase baltă jocul încă de la început. Dacă însă strângeţi un pic din dinţi şi reuşiţi cumva să treceţi cu vederea aceste minusuri, o să descoperiţi un joc care nu dezamăgeşte, cu o poveste şi o atmosferă de zile mari.

■ Mitza

Titlu	Legacy of Kain: Defiance
Gen	Action
Producător	Crystal Dynamics
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.legacyofkain.com



Grafică	8/10
Sunet	10/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	10/10
Impresie	7/10

8


Costele, vreo problemă?!


E frumos, vă spun eu

V-Rally 3



Domnilor, valsați?

Trebuie să recunosc public faptul că, din întreaga redacție Level, eu am fost de la-nceput și sunt în continuare cel mai pasionat jucător de simulatoare auto. Da, da, unii poate trăiesc cu senzația că Sebah, sau demult plecatul Wild Snake, ar fi tartorii genului în redacția noastră. Eroare! Această impresie își are obârșia în numărul mic de articole (trei parcă – NFS Porsche 2000, NFS Hot Pursuit 2 și Screamer 4X4) pe care le-am scris despre jocurile „cu mașini". Ce să-i faci, așa s-a nimerit de multe ori, ca eu să nu scriu decât despre titluri de strategie și foarte rar despre altceva. Rămas cu un gust amar în urma ratării scrierii review-ului la Mercedes Benz World Racing, deoarece eram până peste cap ocupat cu scrierea Chip-ului Special „Muzica și PC-ul", am insistat să mi se dea pe mână alcătuirea următorului articol de gen.

Iar asta nu pentru că Sebah nu s-ar fi achitat exemplar de datoria editorială de fiecare dată când a scris despre un joc cu subiect auto. Dar parcă prea rămăsesem cu balele curgânde după excepționalul Mercedes Benz World Racing și, cu o poftă nebună, am trecut la așternerea pe tastatură a impresiilor lăsate de învârtirea volanului virtual în postul de pilot al unei mașini de curse, cu atât mai mult cu cât este vorba despre un gen aparte de întrecere – raliul (după mine, mult mai interesant decât Formula 1, de exemplu).

Se pare însă că am cam sărit la cap în contratimp, într-o manieră care mă caracterizează. Poate că ar fi trebuit să aștept cuminte până la următorul joc cu mașini. Sau poate că ar fi trebuit să aștept nervos, agresiv, bătăios, până la următorul simulator de alunecare a copăii de lemn pe zăpadă. Sau... Oricum aș fi procedat, nu trebuia să mă apuc tocmai de V-Rally 3...

Rateul concurenței

Nu știu de ce am impresia că în articolul ăsta se va vorbi destul de mult despre Colin McRae Rally 3. Ceea ce mi se pare chiar firesc, dat fiind că este competitorul direct al lui V-Rally 3 în cursa pentru supremația în domeniul simulării curselor de raliu.

La prima vedere, Colin McRae Rally 3 mi s-a părut un joc de raliu excepțional. Literalmente, în Colin McRae Rally 3 este folosit un engine fizic de simulare care împinge acest titlu în topul simulatoarelor auto, alături de NFS Porsche 2000 și Mercedes Benz World Racing. Este drept, mi s-a părut mie că mașinile derapează cam prea ușor, dar am pus acest lucru pe seama lipsei mele de exercițiu. De altfel, în mica mea intervenție din articolul lui Sebah despre Colin McRae Rally 3, am marșat tocmai pe faptul că jocul este dificil pentru că este greu să fii pilot de raliu, acesta fiind un lucru ce trebuie învățat în timp, iar jocul se dovedește un bun simulator și prin aceea că te pune la munca deprinderii pilotării „pe bune" a unei mașini de raliu.

Odată cu trecerea timpului însă, am ajuns să am o altă părere. La această schimbare au contribuit și câteva intervenții ale voastre, ale cititorilor, pe forumul nostru de pe www.level.ro. Câțiva dintre voi, oameni de încredere cu o bună cunoaștere a jocurilor de simulare auto, v-ați afirmat nemulțumirea asupra derapajului excesiv al mașinilor din Colin McRae Rally 3. Dacă îmi aduc

K. KLAA
206 2.0L
GERMANY
TRACK 1
IMPREZA
2001
PIRELLI
2.0L 4WD
206 2.0L
Impreza
Focus RS
Lancer
Xsara
Accent
Corolla
Cordoba
Power:300hp@5500rpm
Torque:490Nm@4000rpm
1230 Kg
2.0L 4WD

Mașinile sunt multe, dar frumușele.



La apus de soare, vor să mi ți-o...

bine aminte, formulări de genul „ești ca pe gheață tot timpul" au fost o constantă în comentariile voastre, și nu doar ale voastre, ci și ale altor jucători, din lumea-ntreagă. Ba chiar, din acest motiv, după aprige consultări și sălbatice discuții în contradictoriu, a trebuit (cedând logicii impecabile a argumentelor) să recunosc Colin McRae Rally 3 ca învins în lupta cu NFS Porsche 2000 și Mercedes Benz World Racing pentru cucerirea titlului de „Simulatorul auto oficial al cercului meu de prieteni cu care mă joc în multiplayer prin rețea sau cu care îmi compar timpii cei mai buni".



Public prost decupat din poze.

Îngheață apele

Colin McRae Rally 3, măcar, chiar este un simulator auto, dar ale cărui constante „de material" sunt reglate prost, de unde și excesul de alunecare, indiferent de condițiile meteo, de drum sau de turație a motorului. V-Rally 3, în schimb, ar vrea să părăsească tradiția arcade a seriei și să se introducă în clubul select al simulatoarelor auto. Noroc cu noi, că ținem un ochi vigilent deschis către ușa de la intrarea în clubul cu pricina.

Și, uite-așa, observăm că V-Rally 3 este mai degrabă un simulator de derapaj, și nu unul auto. Adică este un joc în care producătorul încearcă să-ți dea senzația că te afli într-o mașină prin faptul că șandramaua virtuală derapează. Derapează dramatic, nebunește, oricum și oriunde, cu și fără motiv. Și poate că nu m-ar deranja atât de mult acest lucru (mai știi, nu oi fi exersat eu suficient în Colin McRae Rally 3), dar problema este acut agravată de posibilitățile restrânse de reglare a sensibilității, fie că este vorba despre tastatură sau despre volan.

Deci, în secțiunea de setare a mașinii, ți se oferă posibilitatea reglării sensibilității cu care reacționează accelerația, frânele și volanul. Dar chiar și la valorile minime ale acestei sensibilități, accelerația o zbughește ca din pușcă, frânele mușcă din pământ, iar volanul... ei bine, domnilor, volanul zburdă din dreapta-n stânga și înapoi ca o iadă care sare peste capra vecinului. Abia dacă atingi tastele de direcție sau miști un pic din volan, că te și trezești că mașina îți zboară într-o parte sau alta a traseului, într-un zigzag nebunesc care te pune în contact direct cu decorul și cu excelentul damage engine al jocului (într-adevăr, unul dintre cele mai reușite pe care le-am văzut până acum).

După câteva ore de chin și înjurături, în care am folosit volanul meu preferat (un Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel), am reușit cu greu să controlez cât de cât mașina, prilej cu care am constatat comportamentul nerealist, simplist al acesteia. Practic, derapajul se produce oricum, iar de la un anumit unghi al roților încolo devine de necontrolat. Cam atât despre simulare. De fapt, cine vorbește despre simulare în V-Rally 3 minte de îngheață apele sub mașină!

Și dacă tot am vorbit despre reglarea sensibilității controlerului folosit, dau drept exemplu demn de urmat de către orice producător pe acela din Toca Race Driver, în care ți se oferă posibilități extinse de selectare a sensibilității controlerului. Toca Race Driver – hmm, alt joc auto demn de luat în seamă!

Și ce dacă?

Chiar așa, și ce dacă V-Rally 3 oferă posibilitatea parcurgerii mai multor sezoane complete de raliu? Și ce dacă poți să-ți perfecționezi mașina pe măsură ce înaintezi în carieră, în funcție de rezultate? Și ce dacă ai la dispoziție o tarlă întreagă de automobile de raliu pe cinste, realizate cu o grafică aproape plăcută (nu de nivelul unui Colin McRae Rally 3, totuși)? Și ce dacă aceste automobile pot fi reglate înainte de cursă (chiar dacă nu într-un mod foarte complex)? Și ce dacă decorul și nivelurile au parte de un design reușit? (cu excepția texturilor nefericit preluate de la versiunea de consolă... Aaa, apropo, știați că și V-Rally 3 este tot o „reușită" portare de joc de pe console?) Și ce dacă nu avem multiplayer adevărat în V-Rally 3? Cui îi pasă? Cine are nervi să-l joace?

Așa că nu ne rămâne decât să ne rugăm zeilor noștri pentru un Colin McRae Rally 4 cât mai bun și să continuăm să sperăm că următorul NFS va fi realizat de facțiunea roșie a EA și se va numi Ferrari Unleashed... Apropo, are cineva Mercedes Benz Truck Racing?

■ Marius Ghinea

Titlu	V-Rally 3
Gen	Simulator auto
Producător	Eden Studios
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.vrally3.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	7/10

7





Silent Hill 3

Şi mi-a fost frică...

Puţine, foarte puţine sunt jocurile peste care nu poţi să treci. Unul dintre ele este fără îndoială Silent Hill 2. Când am auzit de lansarea lui Silent Hill 3, am zis că trebuie neapărat să-l joc. După îndelungi căutări, rugăminţi, alea-alea, am reuşit în sfârşit să pun mâna pe el. Problema cu acest joc este una destul de mare pentru România: versiunea pentru PC a fost lansată numai pe DVD. Aşa că au fost discuţii legate şi de oportunitatea unui review în LEVEL. În cele din urmă, Silent Hill 3 a avut câştig de cauză şi a ajuns în paginile revistei.

A apărut EA

În mod sigur, mişcările feministe din Japonia sunt deosebit de puternice. Saturate de tradiţia japoneză care le aservea bărbatului, femeile japoneze au hotărât să scoată chimonourile de luptă de la naftalină, să-şi lege la cap o năframă de kamikaze şi să le arate bărbaţilor că pot să dea cu pumnul mult mai bine decât ei, că o ţeavă devine armă albă şi în mâinile lor, că pistoalele şi automatele produc aceleaşi efecte şi în mânuţele fine ale unei femei, că rezistă la durere chiar mai bine decât lăudăroşii masculi şi că, în cele din urmă, locul bărbaţilor ar fi la cratiţă, nu în baruri, la meciuri sau mai ştiu eu la ce sală de jocuri. Primul pas în promovarea crezului lor au fost presiunile exercitate asupra producătorilor de la Konami: „ori puneţi o femeie în rolul principal, ori nu mai vedeţi..."

Şi aşa s-a născut Heather, personajul principal din Silent Hill 3. Acum, drept să vă spun, pe mine nu mă deranjează, mai ales că sus-numita are vreo 17 ani, o faţă drăguţă şi o voce sexy. Singurul bai ar fi că poartă tot timpul o vestă ce-i acoperă cea mai mare parte a corpului, dar, dacă ne gândim că are doar 17 ani, atunci poate să o păstreze liniştită.

Ei bine, Heather a noastră are o problemă serioasă. Trecând într-o zi pe la magazin să-şi cumpere de-ale gurii şi ceva de îmbrăcat, se trezeşte brusc într-o lume de coşmar. Pereţii se înnegresc, culorile devin întunecate şi urât mirositoare, sângele bălteşte pe ici, pe acolo, şi o mulţime de monştri care de care mai hidoşi răsar din toate colţurile. Fătuca noastră descoperă că dacă vrea să rămână în viaţă, trebuie să pună mâna şi să rupă duşmanii, să rezolve tot felul de quest-uri pentru a afla ce se întâmplă de fapt şi pentru a evada din lumea de coşmar în care s-a trezit. Bănuiesc că nu vreţi să vă spun că Heather este de fapt..., nici că detectivul care o urmăreşte vrea să o ducă la..., nici că tatăl său este de fapt cel care..., iar Claudia vrea.... He, he! Staţi liniştiţi, chiar nu v-am spus nimic din joc până acum.

A dispărut El

Era şi normal. Doar a murit la sfârşitul părţii a doua. Din păcate însă, odată cu el a mai dispărut şi altceva. Drept să vă spun, pentru mine, Silent Hill 3 nu se ridică la nivelul celui de-al doilea. Nu sunt prea multe argumente pentru această ierarhie. Chiar dimpotrivă, argumentele parcă sunt mai multe pentru partea a treia. În primul rând, ca



E o lume nebună acolo!



Gardianul infernului





Caruselul infernului

urmare a faptului că jocul vine pe DVD și ocupă aproximativ 5 GB la instalare, are mult mai multe locații, are monștri mai mulți și mai fățoși. Atmosfera horror este mult mai bine creată, atât prin grafica excelentă, cât și prin sunet. În puține jocuri am văzut fețe ale personajelor atât de bine realizate ca în acesta, iar sângele nu mai este nicăieri sânge ca aici. De asemenea, filmele din joc au o calitate ce concurează producțiile pe DVD de la Hollywood. Există puzzle-uri mai interesante, mai cu cap făcute și mai captivante decât în partea a doua. Deasupra tuturor acestora stă însă atmosfera generală a jocului, frica ce îți intră fără voie în oase și care te face să aprinzi lumina pentru că nu mai reziști, să deschizi ușa ca să mai auzi niște voci umane și să simți că nu ești singur. Nu știu de când nu ați mai văzut un film horror de calitate. Eu cred că de când eram copil. Ultimele producții par prea trase de păr sau au devenit parodii ale horror-ului. Iată însă că Silent Hill 3 reușește să-mi facă inima să sară în sus. Nu chiar până în gât, dar aproape. Monștrii contribuie din plin la aceasta, dar mai ales zgomotele pe care le scot. Mai sunt apoi diferitele situații în care ești pus.

Singurul motiv pe care-l am pentru a situa Silent Hill 2 mai sus este povestea. Captivantă este și aceasta, dar au intervenit chestiuni supranaturale, zei și alte cele. Nu vroiam să dau de așa ceva în Silent Hill. Cred că este o chestie de gust aici, însă cel mai mult mi-a plăcut în 2 faptul că, deși părea ceva fantastic, s-a dovedit a fi în cele din urmă mai real decât realul și în același timp mai misterios decât misterul. Jucătorul rămânea suspendat undeva, nevoit să găsească explicațiile în el. Aici nu mai e așa. Nu vreau să vă spun mai multe ca să nu divulg finalul jocului.

Rămâne Silent Hill

Dacă aveți posibilitatea (adică un DVD), jucați-l cu nădejde. Dacă aveți și un PlayStation 2, atunci vă va fi mult mai ușor. Deși a fost lansat la început pentru console, jocul este bine implementat pentru PC. Are o grafică bestială, cu rezoluții mari, special adaptate pentru PC. Producătorii ne-au oferit și posibilitatea de a salva oriunde dorim, spre deosebire de varianta pentru console. Există și quiksave-ul și quikload-ul. În ceea ce privește camera, au rămas aceleași probleme din Silent Hill 2, dar este un impediment peste care se poate trece destul de ușor. Un pic de obișnuință și considerarea celorlalte atuuri ale jocului te vor face să uiți imediat de dificultatea rotirii camerei.

Cât despre mine, cred că pentru o perioadă am să trec pe jocul ețe mai cumințele, pe jump&run-uri. Trebuie să-mi revin cumva.

■ **Sebah**

Titlu	Silent Hill 3
Gen	Action-Horror
Producător	Konami
Distribuitor	Konami
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	GeForce 3
ON-LINE	silenthill3.de



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,6



Urme ale luptelor



Le-a luat mau'!

SpellForce - The Order of Dawn

Runele revin la putere

De regulă, jocurile făcute de cei de la JoWood nu se pot lăuda cu un succes imens la public. Asta nu din cauza unui sistem de distribuție care mai lasă de dorit, ci a calității mediocre ce caracterizează majoritatea jocurilor acestora. Iată că, după cum se mai întâmplă, cei de la JoWood au reușit să scoată un joc care sparge tiparul cu care ne-au obișnuit. Acest SpellForce, un joc de o amploare impresionantă, este unul dintre cele mai bine realizate jocuri ale lunii. Chiar sunt dezamăgit că nu a putut apărea cu o lună-două mai înainte, pentru a putea fi inclus în chestionarul pentru jocul anului. Făcut după un tipar destul de original, folosit prea puțin de către restul producătorilor de jocuri, SpellForce ar trebui să se impună în topurile momentului măcar prin ideile care stau la baza sa. Este pentru prima dată când aud de termenul de RPS (role playing strategy), și trebuie să mă credeți pe cuvânt până îl veți juca că o altfel de descriere nici nu i s-ar potrivi mai bine. Împletirea elementelor RPG cu cele RTS este excelentă, cu toate că nici una dintre acestea nu atinge perfecțiunea. Un lucru cât se poate de normal, având în vedere amplitudinea proiectului și faptul că este primul joc de acest gen.



Poate mai citești o carte

Greu! Greu când nu știi de unde să apuci povestea și cum să o spui. SpellForce este unul dintre jocurile care au o poveste de o complexitate de proporții. Element pur RPG-istic, povestea o descoperi pe măsură ce înaintezi în joc și este plină de întorsături, de legende și de dialog. Este un alt joc în care, dacă ai răbdare să stai și să vorbești și să faci tot ce trebuie, vei fi pus în situația de a lua notițe pentru a înțelege în ce te-ai băgat. Totul se învârte în jurul unui conflict care a avut loc cu multă vreme în urmă, când cei mai mari vrăjitori de atunci au descoperit o carte în care se vorbea despre puterea absolută, ce se putea obține prin disocierea elementelor primordiale. În joc, acest proces se numește The Convocation sau Invocarea. După cum era și normal, vrăjitorii au început să se bată între ei, deoarece doar unul putea fi cel mai mare și mai tare, iar elementele primordiale au scăpat de sub control. Lumea întreagă s-a fărâmițat într-o grămadă de insule condamnate la pieire. Dar apare Rohan, unul dintre vrăjitorii inițiali, care nu s-a implicat în conflict și a construit o rețea de portaluri între aceste insule. Astfel, lumea a primit o șansă de supraviețuire. Totuși, după cum era normal, apare un element necunoscut, care pune în pericol întreaga lume, iar Rohan face ce nu s-a mai făcut din timpul Invocării: a chemat în ajutor luptătorii runelor. Spre surpriza generală, aceștia nu sunt o grupare antică și de demult compusă din luptători împotriva răului, care apar doar în momente de restriște, ci sunt pur și simplu niște războinici care apar în urma unei invocări dintr-o rună. Cu cât este runa mai puternică, cu atât mai breaz este luptătorul. Iată cum geneza ta este foarte simplă, cum nu îți vei face griji despre mame, tați, surori și alte asemenea rude care te trag în jos. Nici măcar eterna poveste de dragoste nu își găsește corespondent în acest joc. Tu ești doar un rune warrior, care a mai luptat și în timpul războiului Invocării și care are capacitatea de a învăța, spre deosebire de restul eroilor care rămân la stadiul în care i-ai scos, și care trebuie schimbați din când în când.

Așa că, după ce Rohan te scoate din piatră și te trimite la drum, începe totul. Îți dai seama că Rohan nu este singurul vrăjitor care a supraviețuit Invocării, că există o întreagă grupare care se bate pentru supremație mondială și, mai ales, că sunt implicate toate rasele. Nu vreau să vă spun mai mult din poveste. Aș strica tot farmecul.



În campania cu orcii

Mai întâi despre RPG

După cum spuneam, jocul este un role playing strategy. Nu strâmbați din nas, pentru că așa este. Personajul principal (tu) îl vei alege la început, ca în orice RPG ce se respectă. Vrei să dea cu sabia, alegi luptătorul, vrei vrăjitor, iei vrăjitor, vrei necromancer, iei necromancer, vrei pitic fierar, nici o problemă. După ce alegi toate aceste chestii, treci la cafteală. Dezvoltarea personajului se face în mod clasic și nu prea. Vei căpăta experiență și vei primi puncte pe care le vei putea distribui la intelligence, wisdom, strength și tot așa, dar mai apar și cele două puncte pe nivel prin care îți poți dezvolta abilitățile. Acestea vor rămâne aceleași ca la început, nici una nouă nu îți va strica planurile mai încolo. Vei putea dezvolta magia neagră cu subdiviziunile death, curse și necromancy, sau magia albă cu life, nature și boons, magia elementelor sau cea care se bazează pe puterea minții. Cu cât nivelul unei subdiviziuni este mai mare, cu atât mai mare va fi și nivelul vrăjii pe care o vei putea învăța,







La mormântul lui Aron Pumnul

The Orcs



Când Ulm the Caretaker s-a rupt de legile impuse de tatăl său Aonir și a devenit Zarach the Bloodthirsty, primul său țel a fost de a-și crea propria sa rasă, un popor care să îl urmeze orbește până în pânzele albe și care să îl idolatrizeze doar pe el. Mânat de această dorință, a început să dea formă unui nou tip de viață și, lucrând aluatul cu forța minții sale, a produs tot felul de creaturi oribile. Incomplete și deformate erau aceste ființe, desfigurate și fără nici un fel de șansă pentru a supraviețui timp îndelungat și, mai ales, fără putința de a se reproduce. Acesta a fost rezultatul strădaniilor lui Zarach.

The Humans



Se poate să nu fi existat niciodată un imperiu al oamenilor, sau legende despre Dragon Slayers, dacă în urmă cu milenii, câțiva dwarves nu ar fi plecat din peșterile lor din Grimwarg pentru a căuta aventura pe vârfurile înalte ale munților Windfall. Au plecat cu gândul la o piatră de calitate superioară, metale prețioase și o casă mai bună, dar tot ce au găsit a fost piatră săracă și câteva triburi sălbatice de barbari ce trăiau în peșterile neprimitoare de pe culmile înghețate. Și cu toate că aceste creaturi păreau în ochii dwarf-ilor a fi slabe și primitive – mai ales că durata lor de viață era cu puțin mai mare decât a celorlalte animale sălbatice – au recunoscut imediat dorința de viață și puterea mintală de a trece peste aceste condiții vitrege ale acestor creaturi. Impresionați de acești barbari, dwarf-ii au rămas și au început să-i învețe pe oameni despre lume, despre zei și despre arta fierăritului.

implicit efectul său resimțindu-se mai puternic.

Dar asta nu este totul. Nu vei pune puncte doar la vrăjitorii, pentru că sunt și artele marțiale. Va trebui să calculezi la marele fix ce puncte să pui la tehnicile de luptă clasice: light combat arts (piercing weapons, light blade weapons, light armour și light blunt weapons), heavy combat arts (heavy blade weapons, heavy armour, heavy blunt weapons și shields) și, nu în cele din urmă, ranged combat (bows și crossbows). Frumos este faptul că în SpellForce nu ți se cere strength de un anumit nivel pentru a putea folosi nu știu ce armă, vrajă sau element de echipament, ci doar un nivel acceptabil la subdiviziunea corespunzătoare a categoriilor enumerate mai sus. Și credeți-mă, veți găsi o grămadă de obiecte, mai ceva ca într-un RPG declarat.

Ca ajutor, vei avea parte de alți luptători din rune, pe care îi vei scoate singur din diferiți bolovani, pe care îi vei găsi pe drum sau îi vei primi de la diferiți indivizi cărora le-ai salvat capra de la înec. Împreună cu aceștia vei alcătui un party, unde fiecare va putea purta ce-l ține mușchiu'. Le faci instructajul înainte de luptă și le dai drumul între oi. Din nefericire, acești luptători nu pot crește în nivel și nu îți vor fi de ajutor pentru un timp îndelungat, fiind nevoit să îi schimbi frecvent. Vei putea duce până la cinci asemenea eroi după tine, însă doar când vei deveni meseriaș.



Și acum despre RTS

În misiunile în care nu vei putea face față doar cu eroii tăi scoși din rune, vei putea scoate și alt fel de unități. Aici jocul devine strategie. Vei ajunge în locuri unde vei descoperi monumente ale diferitelor rase. Din acelea vei scoate țăranii și unitățile de luptă. Cu cât vei înainta mai mult în joc, cu atât țăranii vor fi de nivel mai mare și se vor mișca mai repede. Pe lângă runele eroilor, vei găsi și rune din care vei putea scoate



Niște creștini

The Elves



Elfii, cea mai veche și cea mai nobilă dintre rase, au venit din pădurile din Fiara de sud. Copacii magnifici din Finon Mir ofereau protecție împotriva puternicilor dragoni, permițând acestor copii ai naturii să prospere și să trăiască într-o pace relativă sub acoperișul de frunze. Elfii sunt înalți și totuși cu o conformație delicată, iar durata lor de viață este cu mult mai mare decât cea a celorlalte rase. Ceea ce le lipsește în materie de forță fizică, este compensat prin curaj și înțelepciune.

The Dark Elves



Nor the Silverweaver, zeu al nopții și stăpân peste discul de argint al lunii, a fost primul protector care a coborât pe pământ să le vorbească raselor despre zeii protectori și despre îndatoririle lor. Odată cu trecerea timpului, rasele au uitat de învățăturile lui și s-au îndepărtat de zeul rece al întunericului, îndreptându-și atenția asupra zeilor luminii și ai soarelui. Dezamăgit și supărat, Nor s-a aliat repede, când zeii au început să aibă disensiuni, cu Zarach renegatul. Drept mulțumire, Zarach a creat o rasă pentru fratele său întunecat, care îi va fi devotată întotdeauna lui Nor, stăpânul întunericului. Din esența pură a elfilor, el a întemeiat cea mai frumoasă și mortală rasă, Norcaine – cunoscută și ca Dark Elves.

* Informații preluate de pe site-ul oficial al jocului cu scopul de a vă introduce cât mai bine în universul fantasy din SpellForce. Cu toate acestea, multe

The Dwarves



Cele mai bune arme și armuri din Fiara vin de pe pantele întunecate ale Grimwarg Peaks și de pe vârfurile înzăpezite din Windfall Mountains, obiecte de mare valoare pentru rasele ce se bucură de lumina soarelui. Aceste obiecte nemaipomenite sunt create de către fierarii dwarves, o rasă mică de înălțime, dar de o putere nemaivăzută și de un curaj dement. Ca și elfii, dwarfii sunt o rasă antică, ce a supraviețuit erei dragonilor adânc ascunși în labirintul cavernelor de sub Windfall Mountains. În timp ce șopârlele gigantice stăpâneau aerul, piticii au săpat tot mai adânc în stânca tare. Acolo și-au descoperit destinul: să lucreze piatra și minereul, legându-se din ce în ce mai tare de spiritele pământului și de zeii al căror ținut este fundația de piatră a lumii. Au devenit supușii lui Bjarne, the Soulsmith și Warrior God, care modelează adânc în pământ spiritele tuturor creaturilor, până când devin puternice. Și așa s-a format rasa dwarf-ilor, o rasă puternică, o rasă de constructori și fierari, dar și o rasă de războinici și eroi.

The Trolls



După ce a creat orcii, Zarach nu a fost mulțumit de creația sa și s-a mâniat din cauza acestui eșec. El a sperat să obțină stăpânii câmpurilor de bătălie, dar tot ce a reușit a fost fabricarea unor războinici simpli. Așa că a început o nouă muncă, modificând corpurile creaturilor capturate, aducându-le la proporții gigantice și eliminând orice parte care nu era folositoare luptei și crimei. Așa s-au născut troll-ii.

dintre lucrurile povestite despre aceste rase se aplică doar în cazul de față. Veți putea afla cu totul alte informații despre aceleași rase din alte surse.

țărani, care îți vor lucra pământul, vor aduna resurse și vor construi clădiri. Vei învăța din scroll-uri aceste clădiri și restul unităților. Din nou apare originalitatea. Toate unitățile, combatante sau nu, vor ieși doar din monument. Clădirile îți vor crea doar condiții pentru apariția lor. Nu sunt clădiri pentru upgrade, ci doar clădiri ce te ajută la creșterea numărului de unități și clădiri pentru specializarea țăranilor. Cabana tăietorilor de lemne îți va antrena cinci țărani care vor tăia mult mai repede, cea a vânătorilor, alți cinci pentru prepararea produselor din animale, ferme de grâne și ferme în care vei crește animale. Numărul acestor clădiri este impresionant și multe dintre ele erau necunoscute până acum. Una dintre surprizele masive de care am avut parte a fost o clădire a elfilor, ce specializa țărani pentru a planta copaci. Se vede că elful e frate cu românul și, implicit, cu codrul. Având în vedere rasele pe care le vei avea sub control: oameni, elfi, dwarfi, orci, troli și dark elfi, jocul este de o complexitate incredibilă, pe care nu am mai întâlnit-o până acum în nici o strategie.

Arătări, mișcare, resurse și gameplay

Acestor laude pe care le-am adus până acum le mai adaug și pe cele care i se cuvin engine-ului grafic. Este un joc cu o grafică superbă. Totul arată cum nu se poate mai bine, iar nivelul de detaliu este desăvârșit. Având în vedere că SpellForce poate fi jucat din mai multe perspective – ca o strategie normală cu vedere de sus, apoi cu vedere izometrică, dup-aia cu vedere apropiată de unități și, stupoare, ca un RPG clasic, din perspectivă 3rd person – este o adevărată capodoperă. Clădirile, în majoritatea lor, sunt deschise și poți vedea și detaliile interiorului. E, ce mai ziceți de asta? Dacă vă mai spun că se trece prin ciclul seară, noapte, dimineață și zi, când totul





Cu gagicele

arată diferit, se alungesc umbrele real time și se scurtează sau se măresc în funcție de curbura suprafeței pe care sunt proiectate, atunci ce mai ziceți? Sper că ziceți că trebuie să cumpărați acest joc. Și așa este. Trebuie. Sunetul este fenomenal. Spațializare, realism, varietate... exact ce îi trebuie unui joc pentru a cere o notă mare.

Evident că tot acest engine grafic, cu tot ce oferă el, cere un sistem ultra mega performant. Deși mă bucur de un calculator pe care mulți și l-ar dori, vă declar uimit că nu am putut juca SpellForce cu detaliile la maxim. Și asta nu din cauză că este prost optimizat, ci pentru că supune resursele la un stres formidabil din cauza tuturor proceselor pe care le rulează (o placă video cu suport DirectX 9 este aproape obligatorie). Iar timpii de încărcare sunt incredibil de mari.

Gameplay-ul mai lasă de dorit, pe ici, pe colo, dar trebuie să înțelegem că acest joc nu este nici RPG, nici RTS și nu trebuie să cerem de la el să fie desăvârșit din ambele puncte de vedere. Acest lucru era imposibil, mai ales că este primul proiect de o asemenea anvergură. Uneori unitățile dau dovadă de o stupiditate incredibilă, iar alteori te uimesc prin ceea ce reușesc să facă. De exemplu, SpellForce deține cel mai avansat sistem de pathfinding pe care l-am văzut într-o strategie.

Gata, că nu mai pot

Celor care vor juca sau joacă deja SpellForce, le recomand cu toată puterea să patch-uiască jocul, deoarece se blochează sau crapă când ți-e lumea mai dragă. Până în momentul de față, au apărut trei patch-uri, ultimul cu versiunea 1.05. Puneți mâna pe el pentru a evita nervii. Este un joc ce a reușit să mă țină în fața calculatorului zile întregi, performanță cu care nu se poate lăuda decât SW: Kotor. Este foarte interesant, arată excelent, ideea e foarte originală și, prin complexitatea sa și prin tipurile noi de clădiri și de unități introduse, e un model pentru strategiile care vor apărea de acum înainte. Din punct de vedere RPG, jocul este poziționat în frunte, fără a aduce totuși nimic nou, în afară de poveste.

■ **Koniec**

Titlu	SpellForce – The Order Of Dawn
Gen	RPS
Producător	Phenomic Game Development
Distribuitor	JoWood Productions
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	spellforce.com

WALLPAPER PATCH

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	10/10
Impresie	9/10

9.1


Inventar


Mulți, dar degeaba

Secret Weapons Over Normandy

Debarcarea în hiperspațiu

Lucas Arts nu se lasă. În conformitate cu o tradiție formată în aproximativ una bucată deceniu de activitate, după unul-două jocuri bune, Lucas Arts ne aduce în față un joc și mai bun. Mă veți întreba: mai bun decât Jedi Knight II: Jedi Oucast și decât Star Wars KOTOR? Cu siguranță! Aceasta cu atât mai mult cu cât este vorba despre reapariția unui gen de joc a cărui lipsă am simțit-o cu toții: Flight Action. Ce va să zică asta?

Explicația este simplă. Secret Weapons Over Normandy este un joc creat de Lawrence Holland, sau Totally Games, dacă vă place mai mult așa. Ori, aceste nume sunt responsabile de apariția jocurilor definitorii pentru genul Flight Action, și anume cele din inegalabila serie X-Wing/Tie Fighter. La ce ne putem aștepta, deci, de la un joc din acest gen? În primul rând, la multă acțiune. În al doilea rând, la mai multă acțiune. În al treilea rând, la mai mult decât mai multă acțiune. Trageți de aici concluzia că, întocmai precum în seria X-Wing, vor exista o serie de obiective principale ale misiunilor, apoi obiective secundare și o mulțime de obiective terțiare, ăăă... adică bonus. Bun, ne-am lămurit cum vine treaba cu acțiunea, dar cum vine treaba cu zborul?

Deși acțiunea, despre care tocmai am vorbit, din Secret Weapons Over Normandy se petrece pe cerul de deasupra participanților la cea de-a doua conflagrație mondială, putem spune că partea de zbor este asemănătoare cu cea din X-Wing, cu mici diferențe nesemnificative. Există un fel de vrie, și un pic de motion blur, iar vederea jucătorului este strict din afara avionului (no cockpit view). Deci, putem afirma bucuroși că Secret Weapons Over Normandy este un arcade de zbor, cu multă acțiune. Și ce poate ajuta mai mult la această acțiune decât un alt element arcade: muniția practic infinită (2500 de cartușe pe un Hurricane!). Fiți liniștiți, deci, nu veți avea grija muniției. De fapt, nu veți avea nici o grijă în afară de aceea de a vă bucura de multitudinea misiunilor, care trec jucătorul prin escortarea bombardierelor aliate, doborârea bombardierelor inamice, atac la sol, bombardament și mai ales mult, foarte mult dogfighting.


Mda... lens flare, evident.

Modelele de avioane ce apar în joc acoperă o bună parte a dotării flotelor aeriene ale părților beligerante, la care se adaugă modele „exotice" germane, din păcate cu un impact prea mic asupra gameplay-ului pentru a putea justifica titlul pompos al jocului. Pe măsură ce sunt parcurse misiunile există posibilitatea de a upgrada avioanele, oarecum în conformitate cu adevărul tehnologic al istoriei, dar într-o manieră arcade sadea.

Gata!

Oricât aș încerca să duc mai departe șarada lăudării acestui joc, simt că încep să mă lase nervii. Adevărul este că Secret Weapons Over Normandy este un joc foarte slab, care încearcă să profite de atmosfera creată de titluri „adevărate" precum Medal of Honor sau Call of Duty, chiar Battlefield 1942, pentru a atrage jucătorii către cea mai neinspirată producție despre luptele aeriene din WWII pe care am văzut-o vreodată (de la Pacific Warriors încoace). De fapt, dacă stau mai bine și mă gândesc, Secret Weapons Over Normandy este o bucățică de Battlefield 1942, doar că nu are vedere din cockpit. În concluzie, recomand călduros Secret Weapons Over Normandy celor sub 12 ani, cu mențiunea că nu are un story suficient de închegat și de atrăgător pentru cei mici. Poate că aș recomanda arcadeul „Star Wars" Over Normandy celor care sunt pasionați jucători de NFS Underground, dar mi-e teamă că solul din SWON are prea puțin sclipici, iar culorile avioanelor sunt mult prea pașnice...

■ Marius Ghinea

Titlu	Secret Weapons Over Normandy
Gen	Action
Producător	Totally Games
Distribuitor	LucasArts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 850 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	overnormandy.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	6/10

6.2

Uru: Ages Beyond Myst

Misterele rămân offline

Pe la sfârșitul lui 2002 scriam un preview la ceea ce trebuia să fie Myst On-line. Plin de speranțe și atras foarte mult de universul seriei, mă gândeam că voi începe și eu din 2003 să joc un massively multiplayer game. Speranțele au fost deșarte. Ubi Soft și Cyan Worlds nu au reușit să lanseze până la data scrierii acestui articol un joc on-line inspirat din universul Myst. Însă de atunci s-au schimbat multe lucruri. Primul ar fi că jocul nu se mai numește Myst On-line, iar producătorii nu au rămas numai pe varianta unui joc on-line. Adică Myst On-line s-a împărțit în Uru: Ages Beyond Myst, un single player pe care-l putem juca liniștiți acasă, la calculatoarele noastre, și Uru Live, proiectul massively multiplayer ce va fi lansat în curând (cel puțin așa se aude). Dezamăgirea a fost destul de mare, cel puțin pentru mine. Există însă și o veste bună: partea off-line a jocului este destul de mare și de bine făcută pentru a mulțumi orice fan al genului. De fapt, este un joc de sine stătător cu care vă veți umple ore bune, fiind un preambul la ceea ce se va întâmpla în momentul în care veți putea (vor fi lansate serverele) și veți avea resursele (o sumă lunară în jurul a 10 euro sau dolari) pentru a deveni internațional.

Diferit și parcă același

Myst-ul s-a schimbat. De la prima imagine îți dai seama că nu mai este același joc. În primul rând, nu mai există grafica prerenderizată. Myst-ul a făcut pasul spre grafica 3D. Pentru mulți va fi o bucurie, pentru alții o dezamăgire, pentru mine e așa și-așa. Grafica, deși arată excelent, cu siguranță nu mai are spectaculozitatea lui Myst III: Exile. În același timp, jucătorul se bucură de o mai mare libertate. Pentru nostalgici există și opțiunea de first-person, însă un pic cam greoaie pentru mișcare și pentru cele câteva sărituri pe care va trebui să le facem în joc, dar excelentă pentru cercetarea pereților, a mediului etc. Un alt dezavantaj al graficii constă în cerințele de sistem destul de mari. Dacă pe vremuri, cu o grafică prerenderizată, nu supuneai calculatorul la prea multe chinuri, acum vei constata cu uimire cum sisteme performante din zilele noastre se poticnesc, sacadează, se umflă și, în cele din urmă, chiar când te aștepți să-și dea duhul, le vezi cum pornesc cocârjate să ducă treaba la final.

Tipic pentru jocurile on-line, după ce pornim Uru prima dată va trebui să ne construim personajul: bărbat sau femeie, cu burtă sau fără, cu cămașă, bluză, ochelari, papuci, șireturi, curele și culoare. Tot ce vă trece prin minte. Fețe nu sunt prea multe disponibile și, dacă în versiunea on-line vor rămâne doar acestea, s-ar putea să avem surpriza să ne întâlnim cu părinți, frați, surori, gemeni, unchi, mătuși sau, de ce nu, chiar cu alți noi.

Principiul de la care pornește jocul este, evident, de construcție on-line. Adică, vom avea o carte specială (tipicul Myst-ului se păstrează) ce va fi legătura noastră cu Personal Age, o insulă numai și numai a noastră. Aici vom avea o colibă drăguță, cu un raft gol deocamdată, dar care va aduna cărțile pe care le găsim în călătoriile noastre, și un dulap în care să ne schimbăm costumația. Din zona noastră rezidențială vom porni în explorarea lumilor și tot aici vom ajunge de câte ori vom muri (o mică greșeală de calcul la aprecierea unui salt).

Puzzle-urile au rămas la fel de interesante. Nivelul de dificultate crește de la o lume la alta. Pentru cei care au jucat Myst, jocul nu va aduce surprize mari la acest capitol. După cum știți, există o întreagă lume construită în


Aici este casa mea.


Complicat, nu?

jurul jocului, un sistem de numerotare propriu și o simbolistică aparte ce se schimbă de la eră la eră. Frumusețea jocului rămâne aceeași, deoarece quest-urile nu și-au pierdut deloc din puterea de atracție. Jucătorul nu are nici acum un inventory, soluțiile venind numai din observarea atentă a mecanismelor, a simbolurilor întâlnite pe drum, a diferitelor desene, picturi, notițe și jurnale lăsate de exploratorii de dinaintea noastră.

Obișnuința

După o viață de jocuri cu grafică prerenderizată, producătorii nu au reușit să se descurce prea bine cu interfața. Aceasta, după cum era de așteptat, nu este deloc încărcată sau complicată. De fapt, pe ecran, imaginea este curată și nu vedem altceva decât jocul. Dacă plimbăm mausul pe partea de jos a ecranului, apar puținele opțiuni pe care le avem la dispoziție. Problema nu vine însă de aici, ci de la mișcările camerei (am observat câteva bug-uri cu imagini care treceau prin pereți și zone în care pierdeai pur și simplu personajul din ecran, fără să știi dacă mai este acolo, într-un colț, sau s-a gândit să ia și el o pauză de țigară). De asemenea, direcționarea acestuia este destul de dificilă. Tot luna aceasta am jucat și Broken Sword III, care avea mult mai bine implementată mișcarea personajului principal. Să sperăm că un patch va rezolva cât de cât problema, deoarece una este să joci astfel un joc de 10-15 ore și alta să te chinui zile, luni sau ani întregi la un on-line.



Bună! Vrei să te plimbi cu mine prin Uru?

Va urma

Altceva nu pot să zic după ce nu am văzut decât o mică parte din ceea ce Uru va însemna pentru comunitatea gameristică din lumea întreagă. Mulțimea de oportunități pe care un joc on-line le oferă nu poate fi decât intuită în varianta sa single player. Aștept cu nerăbdare să devin un Cristofor prin Uru, să mă întâlnesc cu alți nebuni după explorare și, într-o frăție ca-n vremurile bune, să pornim la cuceriri de noi teritorii.

■ Sebah



Și totuși i-am dat de cap!

Titlu	Uru: Ages Beyond Myst
Gen	Adventure
Producător	Cyan Worlds
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021-569.06.00
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	uru.ubi.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8

Kelly Slater's Pro Surfer

Surf's up, dude!

Poate cea mai tare introducere pe care am văzut-o vreodată într-un joc este cea din Kelly Slater's Pro Surfer. Până acum, nici un joc nu m-a făcut să invidiez pe cineva pentru ceea ce este. Nu, nici măcar James Bond... prea cu nasul pe sus. În acest intro, care mai este și lung, se prezintă viața acestor temerari ai valurilor, locurile prin care ei ajung, chefurile pe care le trag și senzațiile tari pe care le trăiesc. Acest intro mi-a adus aminte și de un film care rula în prostie la un moment dat pe HBO, unde niște tipi au plecat în lumea largă cu un singur scop declarat: acela de a se simți cât mai bine și de a face cât mai mult surfing. Băietanii ăștia trec printr-o grămadă de întâmplări, fac rost de bani prin cele mai diverse metode posibile, chiar și o caftealǎ pe bani într-un port. În fine, nu despre film este vorba, ci despre jocul în sine. Dacă e vreodată să mă fac mare, surfer vreau să mă fac. Pe cuvânt. Pluta știu să o fac, pot să îmi țin respirația sub apă 40 de secunde, costum d-ăla de plastic îmi fac și singur... cred că m-aș descurca, nu? Mai ales că dacă mai joc mult Pro Surfer-ul ăsta, mai mult ca sigur că o să știu mai bine chiar și decât Slater cum se cheamă trick-ul ăla cu o mână la spate, una pe val și cu un picior în aer. Ce mai... ăsta e destinul meu! Surfer scrie pe mine. Cu litere de tipar și bold-uit.



Dă placa cu ceară și uită că nu mai vine vara!

La capitolul „influențare prin poveste", Pro Surfer nu stă mult mai bine decât fratele său de cruce, Pro Skater. Ai ocazia de a alege dintr-o grupare destul de substanțială de surferi și surfere profesioniste, pe care trebuie apoi să îi treci prin toate încercările posibile unui aquanaut. Ceea ce te împinge pe tine de la spate este, Surpriză!, sponsorul tău, care vrea să câștige cât mai mulți bani de pe spinarea ta. Iar tu îl asculți, căci fără el nu ai cum să mai ajungi prin toate locurile alea fantomă cu valuri de douăzeci de metri, băuturi și gagice moca. Așa că, de fiecare dată când te sună că e nu știu ce concurs prin Cancun sau pe alte asemenea plaje exotice, îți iei placa de-am spinarea și te prezinți la raport. Locul de unde pleacă totul este barca ta, cu care te perinzi de la o insulă la alta și pe care dormi, mănânci și freci placa zi de zi.

Spre lauda producătorilor, jocul are un program de antrenament foarte bine pus la punct. Fără el ai cam fi stat în beznă pentru cel puțin câteva ore bune. Domnișorul Kelly Slater te ia de mânuță și te duce direct la cel mai mare complex de valuri artificiale din lume. Face acest lucru spunându-ți foarte candid că acolo se întâmplă cele mai multe și cele mai grave accidente posibile. Vă dați seama și voi de ce. Valuri de 10m + apa adâncă de 10cm = gât rupt instant. Acolo, de-a lungul a trei ture de antrenament mai dure decât alea la care sunt supuși cei din Infanteria Marină, înveți cum să cazi fără să îți rupi gâtul, când să te ridici de pe placă, când trebuie să sari, ce e ăla un face trick, ce trebuie să faci când ești în interiorul unui val, cu zece tone de apă deasupra ta și, mai ales, de ce și cum trebuie să faci un trick cu statut special. Recunosc cu mâna pe portofel că fără acel program de antrenament m-aș fi trezit curcă-n apă. Fără nici cea mai mică idee despre ce trebuie să fac acolo, pe creasta valului...

Asemănarea cu Tony Hawk's Pro Skater nu se oprește numai la modul de abordare a problemei, ci și la numele fentelor pe care le faci. Nu mică mi-a fost surpriza când am fost asaltat cu numele deja cunoscute: indi, japan air,



Iubire, dup-aia te scot la un suc?



Swim wit' da fishes

majoritatea grab-urilor și încă destule altele, pe care va trebui să le descoperiți voi înșivă. Grind-urile s-au transformat în lip riding, dar se păstrează aceeași idee. Veți fi fascinați de toate acele scheme pe care le poate scoate surferul controlat de voi și, cu toate că realismul nu este punctul forte al jocului, vă puteți face o idee despre ce înseamnă să te dai pe val.

Pe tot parcursul jocului veți ajunge să vă dați cu placa pe valurile a 14 locații diferite, de-a lungul a 22 de competiții. Pe măsură ce veți acumula multe puncte, foarte multe puncte, vă veți trezi că poza voastră va apărea în diferite reviste de specialitate și vă veți face fani în lumea întreagă. Și asta nu este tot. Dacă sunteți cu adevărat meseriași, veți deschide și multe alte locații diferite, printre care și o plajă din Antarctica, unde veți face surf printre iceberg-uri și veți da de mâncare la pinguini direct din palmă. Așa că trebuie să vă așteptați la tot felul de surprize plăcute de la acest joc, de la diferitele tipuri de plaje, cu valuri care mai de care mai speciale, cu vreme în continuă schimbare; la întâlniri cu diferiți sponsori, jurnaliști și fotografi de specialitate; la competiții ce se țin în paralel pe același val și competiții cu diferite puncte de atracție și multe, multe trick-uri speciale.

Pentru a vă putea bucura de întreaga savoare a lui Kelly Slater's Pro Skater, trebuie să-l jucați cu fiecare dintre surferii profesioniști, deoarece fiecare are gama sa de scheme speciale pe care ceilalți nici nu visează să le facă. Astfel, veți putea alege dintre cele mai ilustre nume ale momentului: Rob Machado, Kalani Robb, Lisa Anderson, Bruce Irons, Tom Curren, Donovan Frakenreiter, Nathan Fletcher, Tom Carroll și încă alți câțiva, inclusiv Kelly Slater.

Muică, popo, ce de Jii!

După cum este de așteptat, extraordinar de multă apă în jocul acesta! De la cea cristalină din Caraibe, la cea plină de meduze din Australia, apa arată extraordinar. Per total, jocul arată foarte bine dar, din nefericire, are cam multe bug-uri. De prea multe ori placa nu interacționează cu apa, dându-ți senzația că ești pe uscat. În rest, ai multe unghiuri din care îți poți privi personajul, și poți chiar să faci un zoom destul de puternic pe un punct anume. Rezonabil la grafică, ceea ce nu se poate spune despre sunet, care este minunat. Coloana sonoră este excelentă, marcându-mă prin ineditul său. Nu este acel rock cu care suntem obișnuiți din jocurile cu profil asemănător, ci una ambientală, liniștită, dar potrivită de minune cu atmosfera jocului.

Bun joc! Ține vara eternă și nici nu te costă enorm ca să te plimbi prin toată lumea. Dacă stai să te gândești, nu te costă nimic, iar timpul de deplasare dintr-un capăt al globului în celălalt este de... 3 secunde?

■ **Koniec**

Nume: Robert Kelly Slater

Data nașterii: 11 februarie 1972

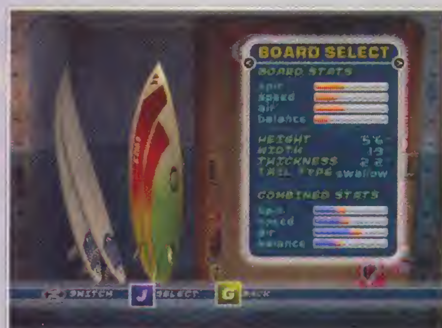
Știați că... a bătut recordul mondial cu cele mai multe titluri consecutive de campion mondial în '94, '95, '96, '97, și '98?

Titlu	Kelly Slater's Pro Surfer
Gen	Simulator sportiv
Producător	Treyarch
Distribuitor	Activision
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.treyarch.com/ourgames/kellyslaters



Grafică	8/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.4



La dulapul cu scânduri


Cred că sunt chiloții de ieri

Deus Ex Invisible War

După mine, potopul.
(Noua Ordine Mondială)


JC Denton este un bun prieten de-al meu. Ne-am cunoscut acum mai bine de trei ani și am stat împreună preț de câteva zile, timp în care am ajuns să ne cunoaștem destul de bine. Atunci am aflat că tipul acesta este cu mult mai complex și mai sofisticat decât un individ obișnuit, că vede acolo unde eu îmi bag deștele în ochi, că se face invizibil în fața omului și reapare eventual la înmormântarea aceluiași om. În fine... un personaj de excepție. JC are un frate, Paul, aproape la fel de dur și de meseriaș în ale armelor și biomodificărilor. Din câte am mirosit, amândoi sunt implicați în afaceri la nivel mondial. Conspirații, epidemii declanșate și controlate pe cale nanotehnologică, un război silențios, alterări profunde ale condiției corpului uman – toate sunt legate de numele Denton și de ceea ce se cheamă Deus Ex.

Jocul a primit nenumărate ovații, laude și preamăriri. Între noi fie vorba, toate pe merit. Deus Ex este pur și simplu o capodoperă a Genului Fără Nume, combinație între FPS și RPG, cu o atmosferă al cărei unic scop nu este nici să te distreze, nici să te bage în sperieți, ci pur și simplu să te țină legat de scaun cu zilele. Prin comparație, efectul telenovelelor asupra masivei audiențe feminine este o glumă...



Asta e, aici se ascultă manelele...


Încotro spre sanctuarul lui JC Denton?

Secretul lui Deus Ex: atmosfera. Cu grafica nu prea avea de ce să se laude. Engine de Unreal. Ok. Însă unele locuri și unele lucruri nu erau capodopere. Avea însă acel ceva care te ținea. Și m-a ținut până l-am terminat, cu toate finalurile sale multiple. De atunci am rămas prieten bun cu JC Denton. Sau, poate, chiar eu sunt JC Denton? Nu mai știu, stau prost la „Personalități multiple".

Lăsați copiii să vină la mine

Am simțit imediat că o continuare a lui Deus Ex nu este doar posibilă, ci chiar obligatorie, pentru că „Nu se poate, dom'le, să mă lase ăștia așa, cu ochii-n soare!". Și când a scris Koniec preview-ul m-am entuziasmat că „vine, Vine, VINE!". Și când am fost la ECTS la Londra anul trecut și am văzut în sfârșit cum arată și cum se mișcă jocul, mi s-au înecat corăbiile: „E clar, Deus Ex - Invisible War o să fie giganticul fâs pe care nu mi l-am dorit niciodată." Cu o atitudine de tip „Dă Doamne să nu cumva să adorm lângă el, că mă fac de rușine de fața cu băieții", am instalat Deus Ex – Invisible War. În cinci minute, sforăiam așa de tare, că au apărut fisuri în structura de rezistență a combinatului siderurgic Galați – o puternică senzație de plictiseală, augmentată (ca să vorbim în termeni (deu)sexy) de ceea ce îmi părea o bulibășeală de poveste, de o tocăniță de personaje, de conspirații și Chicago-uri rase de pe fața Americii prin explozii la nivel citadin. În fine, am crezut că nu o să mă țină nervii mai mult de un nivel, două.

Datoria mă chema, așa că, vrând, nevrând, am push-at limita și m-am străduit să trec de prima senzație de greață. Sincer, după ce ai fost JC Denton, nu prea te simți bine în pielea lui Alex D (El sau ea, depinde ce alegi. Eu am ales ea, c-așa-mi place mie.) Interfața e ciudată, personajele sunt ciudate, locațiile sunt ciudate... parcă, parcă aduc aminte de atmosfera din Deus Ex, da' vag.

Val-vârtejul începe cu o fugă disperată din Chicago direct în Seattle, unde începi să afli, cu țârâita, ce e WTO, ce e The Order, ce e cu războiul împotriva terorismului. Tot atunci afli că lumea e împărțită în zone autonome, obligate să rămână așa chiar de JC Denton, care cu douăzeci de ani în urmă a fuzionat cu Helios, o inteligentă artificială care a decis că lumea e mai sănătoasă fără comunicații globale. Totuși, nimic nu e mai bine. Oamenii se împart în continuare în protejați și nenorociți. Cei fericiți de soartă trăiesc în enclave WTO, unde bunăstarea materială este un scop urmărit cu sălbăticie, în timp ce restul populației trăiește jos (la propriu și la figurat), în zonele inferioare ale orașelor (enclavele sunt ridicate în slăvi, prin utilizarea intensivă a naniților în construcții).

Alex D este „copilul enclavei" și, în același timp, „liniștea dinaintea furtunii". În principiu, în Deus Ex – Invisible War ești un simplu absolvent(ă) al academiei Tarsus, care se trezește că are o viață controlată până și în intimitatea toaletei. Când un atac al Seeker-ilor (fanatici Order, care luptă împotriva principiilor mercantile ale WTO și promovează ordinea interioară) stă să demoleze și clădirea din Seattle unde ai fost refugiat din Chicago, simți în sfârșit că începe un joc ce promite să fie mai mult decât pare. Dacă reușești să înghiți tărăgăneala de gastropod de la început, „you're in for a surprise", ca s-o zic pe-aia anglofonă.

Deus Ex Machina

Încet, încet (stil ardelenesc tipic, surprinzător pentru americanii de la Ion Storm), reapar elementele atât de familiare din primul Deus Ex: nanoaugmentarea prin asimilarea biocanister-elor (care acum sunt împărțite în două clase: legal și black market), multitool-urile cu care „operezi" acum și dispozitive mecanice (lacăte, yale) nu doar electronice, roboții care îi vindecă și îi încarcă bio-


Natură mecanică: bot explodând în moschee



Booze e, șemineu cu persan moale e. Hai ne relaxăm.

electric pe cei aflați în impas, comunicațiile pe „intern" cu superiorii, colegii și inamicii etc. Tot acum apar și primele semne că nu totul e cum pare a fi (că doar ne conspirăm în teorii) și că soluția unei crize locale minore nu este deloc o bagatelă. Într-o lume spartă informațional în cioburi, conflictul între WTO și The Order leagă totul.

Pe măsură ce înaintezi în joc, Alex D se conturează din ce în ce mai bine. Spiritul RPG-istic, deși atrofiat până la penibil, se păstrează când vine vorba să alegi. Și alegerile pe care trebuie să le faci devin din ce în ce mai radicale. Ești cu, ești împotrivă? Jocul devine, ca și primul Deus Ex, foarte încâlcit și suferă de aceeași „boală": timpul îndelungat până când te familiarizezi cu mediul, cu personajele, cu numele, cu instituțiile...



Noul Deus Ex este foarte înșelător. Ca gameplay (rupt de storyline), jocul promite foarte puțin la început. Ca joc de acțiune chiar dezamăgește. Dezamăgește rău. Un joc stupid, în care mai mult te plimbi de colo-colo în loc să te bați cu ăia răi. Păi normal! Cine-s ăia răi? Cu cine să te bați până n-ai ales încă tabăra? Prin urmare, mult bla-bla, alergătură de la un etaj la altul, dat cu liftul...

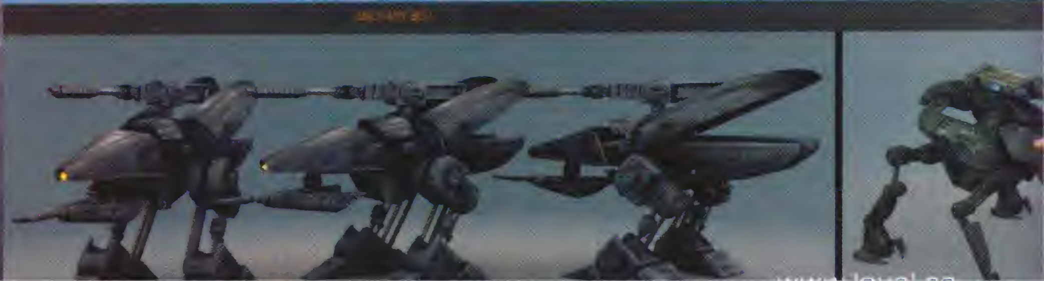
În momentul în care apare prima „discuție" armată cu Seeker-ii în enclava din Upper Seattle, încep să se schimbe lucrurile. După care ieși în lume, începi să îndeplinești quest-uri minore (rezolvi probleme de concurență între Peqod's și QueQueg's, cele două companii care dețin localuri în fiecare dintre marile orașe, repari „liftul" – Inclinator dintre Upper și Lower Seattle etc.), gen de misiuni care își fac apariția pe tot parcursul jocului. Și, ca în primul Deus Ex, lumea ți-e deschisă după ce obții ajutorul (benevol sau contra cost) unui pilot (eu m-am scos tot cu o tipă, chiar dacă doar un construct AI). Seattle, New Cairo, Trier, Antarctica (și, implicit, sanctuarul în care JC Denton se completează cu Helios, protejat de foarte pământenii Gray, care nu sunt deloc extratereștri, ci un prototip de luptător pentru condiții extreme sau toxice rezultat în urma „incidentului" Roswell) – iată câteva dintre locațiile în care teoria conspirației colcăie, se dezvoltă și te atrage din ce în ce mai mult în lupte intestine dintre facțiuni care, fără să realizeze, sunt fețe ale aceleiași entități (Illuminati n-au dispărut).

Complicațiile specifice Deus Ex devin, încet, încet, un deliciu. Însă noua creație a celor de la Ion Storm pare mai mult un văr de gradul doi al jocului cu JC Denton. FPRPG-ul a devenit mult mai FPSomething. Alex D este mâna care scoate castanele din foc cu foc. Aproape tot jocul nu faci decât să speli rufele murdare ale altora. Un pion bun la toate care luptă până la capătul tablei și alege soarta lumii...

Așa arată războiul invizibil

Chiar dacă scrie pe el „Invisible War", după ce termin de scris articolul mă duc să lucrez la proiectul de altar pe care mă gândesc să-l ridic în cinstea graficii (engine Unreal adus la standardele mileniului trei) din noul Deus Ex. OBLIGATORIU: deși jocul rulează și pe plăci DirectX 8.1, fără o placă video cu suport integral DirectX 9.0, mai bine jucați altceva. Engine-ul grafic din DE – IW este ceea ce m-a ținut lipit de monitor când povestea mă trimitea la culcare. De câteva ori am avut o stare foarte ciudată, aproape de rău, pentru că unele locuri arată prea realist. Adevărul este că pe GeForce 4 Ti4200 era să renunț cu totul, pentru că, dacă activam umbrele real-time (care sunt un deliciu absolut și, de fapt, transformă jocul în film), „prindeam" 10 FPS-uri. Cu un Radeon 9600 PRO lucrurile s-au schimbat sensibil (adică am putut să mă uit și la altceva decât la poze) și, dacă vreți cu orice preț să *jucați* noul Deus Ex, dați o raită prin testul comparativ pe care l-a executat BogdanS la rubrica hardware din numărul acesta ca să vedeți plăci video cu care chiar poți să joci Invisible War.

Ca să scurtez povestea, grafica din





Înainte de ultimul asasinat

Invisible War nu are încă un echivalent serios. Umbre real-time (cu foarte puține bug-uri), bump-mapping cu mult bun gust, iluminare dinamică (de nu știu câte ori n-am făcut altceva decât să trag cu pistolul în diferite surse de lumină, care începeau să se legene și să provoace umbre în mișcare de un realism cutremurător) – totul e acolo și arată de milioane! Adăugați engine-ul fizic (aproape) demențial (suferă de bug-uri, însă e impresionant) și ați obținut „noua generație de jocuri". Obiectele interacționează foarte realist cu mediul (și proiectează umbrele de rigoare), iar cadavrele sunt articulate bine (dar totuși rudimentar, prin comparație cu ce apare în Half-Life 2). Aici apar și bug-uri destul de multe și de supărătoare (coliziunile dintre obiecte și personaje sunt uneori complet aiurea). Per total însă, Deus Ex – Invisible War este o experiență grafică și fizică cum n-am mai trăit (repet, „trăit") până acum.

Însă, din nefericire, Deus Ex nu mai e Deus Ex. Am constatat cu tristețe colapsul întregului sistem RPG din primul joc (nu mai există skill-uri, doar modificările cu naniți, primitive și acestea). Interfața în sine a devenit rotundă (cu tot ce-ți trebuie pe centrul ecranului). Inventory-ul s-a simplificat și el. De fapt, totul s-a simplificat. Noul Deus Ex este de-a dreptul ușor. Armele au un singur tip de muniție și nu necesită reload.



S-au păstrat și weapon mod-urile, care îmbunătățesc performanțele veșnicelor pistol, SMG, sniper rifle, shotgun, dar și ale Mag Rail-ului (cu care poți lansa prin pereți impulsuri electromagnetice, pentru neutralizarea turelelor automate și ale boților). Eu am ales pentru luptă soluția care mi-a surâs și când făceam pe JC Denton: mod de invizibilitate (pentru inamici organici și anorganici), forță maximă și EMP la melee weapons – sabie. Avantajele sunt clare – e curat și nu consumă muniție. Din fericire, producătorii nu s-au zgârcit la inamici, așa că, indiferent de tactica preferată, se lasă cu un măcel pe cinste.

Cercul se închide

Tot jocul te lupți cu soldați și roboți WTO (au design bestial boții ăștia – vedeți în stânga), cu Seeker-i Order (tipele care luptă pentru Ordin sunt niște frumuseți cu buze senzuale, bust apetisant și gluga trasă misterios peste ochi), cu noii cavaleri templieri (alți fanatici, care vor să desființeze nanotehnologia), cu forțele „neutre" de securitate (SSC), chiar cu Gray, greasels și alte creaturi alterate genetic, pentru ca la sfârșit să ai de ales, ca și în primul Deus Ex, între finaluri multiple. Ultimul nivel din Invisible War (Liberty Island din New York, cu statuie și dependințe) este primul nivel din vechiul Deus Ex, dar cu un peisaj modificat radical în cei douăzeci de ani care au trecut. Acolo se petrece minunea. Acolo se termină acest joc machiat ca un fotomodel de top, dar în care aproape toate personajele arată ciudat și stau ca înțepate (culmea, dintre toți și toate, Alex D este o rușine de model texturat prost). Acolo se închide cercul, pe un fond muzical „conspirativ" (și inspirat).

Deus Ex – Invisible War putea clar să fie mai bun, dar nu regret că l-am terminat. La urma urmelor, întotdeauna te simți bine când instaurezi o nouă ordine mondială...

■ Mike

Warren Spector – Studio Director (Ion Storm)





Acesta este tatăl lui JC Denton și, mai nou, al lui Alex D. Numele lui Warren Spector este strâns legat de unele dintre cele mai bune jocuri din toate timpurile: Ultima VI și VII, Wing Commander, System Shock, Crusader: No Remorse și, evident, Thief: The Dark Project. Tot el a fondat studioul Ion Storm din Dallas, unde a lucrat, în calitate de director de produs, la Deus Ex, lansat de Eidos în iunie 2000.

Titlu	Deus Ex – Invisible War
Gen	FPS
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.deusex.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	8/10

8,4

The Simpsons: Hit & Run

Atacul tâmpiţilor neaoşi

Una dintre cele mai nebuneşti serii de desene animate este cea care apare sub numele The Simpsons. Nu cred că poate să existe cineva care să nu fi văzut măcar o dată în viaţă un episod ce implică nişte aventuri cretine ale unor şi mai cretine personaje. Homer, Marge, Bart, Lisa şi Maggie sunt poate cele mai pitoreşti şi cele mai antisociale personaje de desene animate care sunt prezentate ziua-n-amiaza mare şi la care părinţii îşi lasă, cu inima cât de cât uşoară, plozii să se uite, pentru că: „Dacă nici la desene nu-i mai poţi lăsa să se uite...". Evident, caseta video cu Albă ca Zăpada şi cei Mulţi Pitici, varianta 18+, este dosită bine sub vreun dulap, sau este în siguranţă la unchiul burlac de unde mai apare doar când ăla micu' este la bunici sau în tabără – de preferat la cel puţin 150 de kilometri distanţă.



Iată că cei de la Vivendi s-au gândit să ne bucure cu una bucată joc inspirat după serialul despre care am vorbit mai sus... nu cel cu şi despre relaţia lui Albă ca Zăpada cu prietenii ei pitici, ci cel despre familia Simpsons şi adiacenţii. După cum veţi vedea în cele ce vă voi spune mai încolo, jocul păstrează aceeaşi notă de prostie tipică serialului, plus o doză mortală de tâmpenie contagioasă. După cum se vede, foarte contagioasă.

Evil Homer, evil Homer, evil Homer...

Dacă ai încerca să iei jocul şi să încerci să-i faci o descriere per total, nu este posibil. Trebuie analizat pe părţi. Nici măcar povestea nu este una ce merită luată şi despicată pentru a înţelege jocul. Tot ce trebuie să faci este să fii atent la ce apare pe ecran, să ai dexteritate în degete, un ochi rapid şi unul verde. Toată nebunia începe cu încercarea lui Homer de a face ceva cumva cuiva, dar care eşuează în mod lamentabil. Dar să începem cu începutul. După ce aleargă după cai verzi pe pereţi, sare peste tot felul de garduri, culege tot felul de monede şi se fereşte de şoferii nebuni ce sălăşluiesc în Springfield, trebuie să îşi ajute copiii în diverse moduri: du-i repede proiectul pentru ora de fizică lui Lisa, deoarece, căscată cum e, a luat biberonul lui Maggie. Acest lucru trebuie făcut contra timp, deoarece



directorul şcolii este în drum spre lucru şi, dacă o prinde pe Lisa fără proiect, va fi vai ş-amar. Te sui în maşina proprietate personală şi te pui pe o cursă infernală, de-a lungul căreia vei călca pietoni ce vor arunca tot felul de măscări după tine, vei crea ambuteiaje nebune şi vei scoate tot felul de replici incredibil de nelalocul lor. Exemplu: îi plezneşti maşina unui concitadin de o faci acordeon, dar ţie-ţi pasă de guma pe care tocmai ai înghiţit-o şi care era ultima din pachet. Exemplul numărul doi: intri într-o serie de accidente ce implică numeroşi pedeştri inocenţi, care au curajul să-ţi zgârie maşina cu dinţii în momentul în



Lisa după îngheţată



Lisa după colţ



Bart după pop coarne

care se izbesc de capotă, iar tu nu ai altceva mai bun de făcut decât să-i ameninți cu un proces de toată frumusețea.

Pe tot parcursul acestor întâmplări, vei cutreiera tot orașul, vei vizita fabrica nucleară al cărei mândru și inconștient angajat este și Homer, te vei implica în tot felul de curse cu tot felul de nebuni, vei culege roșii din mașină și te vei bate cu niște albine mecanice, care apar când ți-e lumea mai dragă etc. Tanjă mare și cu albinele astea, deoarece ele tot apar, dar nu știi de unde. Asta până la un moment dat, când primarul dă un comunicat de presă prin care se specifică faptul că albinele sunt un fel de dispozitive de urmărire care filmează femeile orașului

HIT & RUN

în diferitele ipostaze ale vieții de zi cu zi. El mai spune că acele albine sunt, probabil, controlate din dubițele negre cu antenă mare de satelit pe capotă, ce au împânzit orașul odată cu respectivele insecte. El este foarte indignat, ca de altfel întreaga populație masculină a orașului, de faptul că nu s-a găsit locul de depozitare al casetelor cu imaginile acelea. Dar cel mai indignat este Homer, care se hotărăște să investigheze chiar el situația, dar la ce concluzie ajunge, mai bine descoperiți singuri.

După ce aventura cu dl. Homer Simpson va lua sfârșit, treceți la cea care îl are ca protagonist pe cel de-al doilea bărbat al familiei, Bart Simpson. După cum se știe, prostia este ereditară. Cel puțin unul dintre copiii născuți dintr-un părinte dus cu pluta are șansa extraordinară de a-i călca pe urme. Nu disperați, nu este încă demonstrată această teorie, dar de data aceasta o vom lua de bună. După ce se va implica și el într-o cursă cu directorul Skinner, Bart trece la lucruri mai serioase. Se urmărește cu poliția prin tot orașul, face trafic cu pocnitori, culege mortăciuni de pe marginea străzii, le duce la cel mai cunoscut Fast Food local și obține în schimb un radio din cel de-Al Doilea Război Mondial.

Pastel și acuarelă

Totul este făcut exemplar. Celor care sunt familiarizați cu serialul, decorurile le vor fi ultracunoscute și sunt la perfecție redate de către profesioniștii de la Radical Entertainment. Personajele sunt 100% cele cu care suntem obișnuiți din desenele animate, iar vocile lor sunt aceleași. Atenția la detaliu pentru acest joc este semnificativă și, cu toate că nu este o capodoperă, este ceva special, care ne va mai descreți frunțile după alte jocuri, ca Max Payne, Silent Hill sau mai știu eu ce joc mai de teroare și violență vă luminează acum viața.

■ **Koniec**

Titlu	The Simpsons: Hit & Run
Gen	Action
Producător	Radical Entertainment
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	192 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	hitandrungame.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	7/10

6,6


Homer după Bart


Marge după plocon


Homer după toată lumea



Corvette

Ce maşină avea fiul directorului de la Continental Timişoara? (Şi poate mai are...)

Anul trecut salutam apariția unui joc distribuit de TDK și construit special pentru Mercedes Benz. Anul acesta a apărut Corvette, distribuit de aceeași TDK și realizat pentru a sărbători 50 de ani de la apariția primei mașini Corvette. Probabil peste câțiva ani vom asista la Dacia Racing, un supersimulator auto făcut pentru a celebra o jumătate de veac de la apariția primei Dacii. Rămâne să vedem, însă până atunci haideți să descoperim ce se ascunde în spatele lui Corvette.

În primul rând, jocul vine cu recomandări solide. Dacă ați citit review-ul meu despre World Racing Mercedes Benz, atunci știți că salutam apariția unui joc care să ne facă să uităm de Need For Speed Porsche, un joc de-a dreptul încântător, un simulator în adevăratul sens al cuvântului, cu o bogăție a tipurilor de mașini (deși numai Mercedes-uri), a traseelor și a fizicii pe care ne-am dori-o în fiecare simulator auto. La câteva luni după acesta, TDK lansează Corvette, care, din nefericire, nu se ridică la standardul produsului anterior.

Maşină americană

Din păcate, Corvette nu are o tradiție și nici o dezvoltare ca cea a Mercedes-ului. Numărul de modele scoase pe piață este mult mai mic, iar gama acestora se reduce la tipurile sport în stil american, adică mașini mari, greoaie, mai dificil de manevrat, cu motoare puternice, însă ai căror cai putere se simt la drum întins și nu la pornirile de pe loc, la accelerațiile rapide. Una este să pornești de pe loc o mașinuță micuță, europeană, cu un motor puternic, chiar dacă mai slab decât cel de la Corvette, însă cu o sarcină mai mică de tractat, și alta-i să încerci să urnești o barcă, lată, aerodinamică ea, dar prea solidă. Din punct de vedere al realizării grafice, mașinile arată destul de bine. Se mișcă însă cam ireal, fără aplecări pe roțile din exteriorul curbei. Sar și iau curbele exact ca o cutie de tablă. Nu există suspensie, sau dacă există, e mult prea rigidă.

Jocul nu este un arcade. Adică, rectific, poate fi jucat și în modul arcade, dar în carieră mașina se comportă relativ bine; mă refer la diferențele dintre tipurile de carosabil, la inerția în curbe etc. Nu există însă o variație evidentă a comportamentului în funcție de modelul de mașină folosit. De asemenea, sistemul ciocnirilor nu este prea bine implementat. Loviturile dintre mașini te pot face să pierzi direcția, te întorc atingerile din lateral-spate, însă într-un mod mult prea teatral ca să nu fie tras de păr. Scânteile care ies din atingerile cu celelalte mașini sau cu marginea drumului sunt de-a dreptul de prost gust, mai ales că mașina nu pățește absolut nimic și este lucitoare și fără pic de zgârietură, exact ca la început.

În State

Traseele nu se bucură de diversitatea și de farmecul celor din World Racing. Hărțile nu sunt complet 3D, iar jucătorul poate merge numai pe traseul stabilit. Cursele se desfășoară într-un mediu specific american. S-a încercat o motivare în plus a jucătorului prin oferirea punctelor în funcție de locul ocupat în cursă. Cu acestea ai acces la anumite upgrade-uri, care, din păcate, îți sunt oferite pe tavă.

Corvette mi-a adus aminte mai mult de NFS Hot Pursuit 2, fără a avea spectaculozitatea mașinilor de acolo, dar parcă cu un plus la fizică. Dacă ați terminat tot ce merită jucat, atunci puteți să-i acordați puțin timp, chiar dacă numai pentru a vă întoarce la alea vechi și bune.

■ **Sebah**

Titlu	Corvette
Gen	Racing
Producător	Steel Monkeys
Distribuitor	TDK
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	corvettegame.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10

6.4



În '57 se făceau mașini frumoase!



Mașina lu' fiu lu' Continental



Sunt și la televizor!

Teenage Mutant Ninja Turtles

Țestoase cu limbrici și multe shuriken-e



Dacă nu aveți cinci ani și dacă știți să umblați cu telecomanda de la televizorul din sufragerie, imposibil să nu fi auzit vreodată de cvartetul fenomenal format din Leonardo, Rafael, Donatello și Michelangelo, cele patru țestoase care au speriat răsăritul acum câțiva ani buni. Acum mulți ani, patru țestoase venite în excursie prin România s-au pierdut prin încâlcitul sistem de canalizare și s-au mutantizat de mai mare dragul. Nu se știe dacă aparțineau vreunui american venit să demonstreze împotriva poluării de la Copșa Mică sau împotriva infernalului sistem de taxe, dar cert este că li s-a întâmplat ceva groaznic și au început să lupte împotriva sistemului neocomunist ce făcea ravagii pe vremea aceea. Cele patru țestoase au fost mai rele ca haiducii și până nu au reușit să doboare și ultimul ciocoi, vechi sau nou, nici nu s-au gândit să plece înapoi în Insulele Galapagos. Atât de importantă a fost contribuția lor la introducerea sistemului capitalist, la supremația gumei de mestecat și a hot dogului autohton, încât forurile superioare ONU au hotărât că ar fi fain să li se dedice un film întreg și chiar o serie de jocuri pe calculator. Și asta nu pentru a câștiga bani de pe urma lor, nici pe departe!, ci doar pentru a funcționa gen carte de istorie. Cine oare nu vrea să știe despre cele patru țestoase salvatoare și merele de aur? Problema era că cei mici din zilele de astăzi nu prea mai *citește* și de aceea au scos această formă nouă de culturalizare: calculatorul și mâncarea semi-preparată.

Când trebuie să mănânci floricele și când sarmale

În cultura internațională există o problemă care a chinuit omenirea timp de ani buni: de ce unii oameni suferă de platfus și cine a băgat sâmburii în pepene? După ce aceste probleme au fost dezbătute preț de vreo trei simpozioane și patru, cinci congrese internaționale, s-a ajuns la niște concluzii cutremurătoare: cel mai bine este să se mănânce floricele între cele mai importante mese ale zilei, din două în două zile, și sarmale la începutul postului mare, de preferință încălzite și cu smântână după gust. Aceste adevărate leme au avut niște oponenți puternici în persoanele unor iredentiști hortiști, care nu concepeau existența lucrului în echipă și supremația mondială culinară a produselor gastronomice de sorginte românească. Și, după cum se știe, când există o asemenea problemă de comunicare, sunt chemate țestoasele ninja și șobolanul samurache pentru a salva situația. După ce împart trei palme în stânga și-n dreapta, un baston peste ceafă și îi înțeapă un pic cu sabia, totul se rezolvă și se va ajunge la bătăi amicale pe spate și la împărțit fluturași electorali într-o atmosferă muncitoresc-prietenească. Toate aceste lucruri de bine se vor înfăptui într-o grafică de desene animate, unde Snaggle-Puss și Dexter dau mâna cu bucurie, unde Michelangelo pictează Capela Sixtină în PaintShop Pro și Leonardo face elicoptere din plastic și Super Glue. Tot ce trebuie să faci este să vrei. Just do it!

Mazărea revine la putere

După ce s-a observat că Rafael nu mai dă aceleași rezultate în câmpul muncii după ce consumă o strachină de fasole bătută cu niște ceapă prăjită pe deasupra, s-a introdus obligatoriu în meniul campionilor mâncărica de mazăre cu o costiță afumată și cu sare iodată, prietenii știu de ce.

Respect!

■ Koniec



Crash!



Bum!


Bang!

Titlu	Teenage Mutant Ninja Turtles
Gen	Action
Producător	Mirage Studios, Inc.
Distribuitor	Konami
Procesor	PII 400MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.ninjaturtles.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	5/10
Impresie	5/10

6,1

X² – The Threat

... care este de fapt XXL şi The End



Înainte de a pătrunde în inima universului X, se cer precizate unele lucruri legate de motivele care au determinat scrierea acestui articol. Pe lângă simţul datoriei faţă de cititor şi dorinţa de a-mi câştiga banii, elemente a căror influenţă nu a fost prea des definitorie pentru mine, au existat cele legate de nevoia de a împărţi. Într-o ţară în care nimeni nu mai împarte nimic pe gratis, ceea ce am spus nu va fi probabil crezut de nimeni. Însă, având în vedere faptul că acest articol a fost scris cu trei zile înainte de a părăsi colectivul redacţiei LEVEL, s-ar putea ca unii să-şi schimbe părerea.

Adâncuri

Lumea este guvernată de bani. Jocurile sunt produse doar pe baza analizelor asupra nevoilor superficiale ale gamerului. Din fericire, uneori mai apar mici producători plini de entuziasm, care reuşesc să mai strecoare printre bancnote şi câte un joc bun. Acestea se adresează în general unei alte categorii de gameri, mult mai redusă şi mult mai... tăcută. Acest articol este dedicat numai lor, acelor gameri care au ştiut să aprecieze un Elite pentru Spectrum, un M.A.X. sau un Heroes of Might and Magic. Ca să fiu mai explicit, mă adresez gamerului de suflet, celui inteligent, cu spirit de aventură, simţit şi conştient de importanţa vieţii sociale, extra-PC. Evident, este un articol cu un conţinut explicit, nerecomandat celor cu vârsta sub 16 ani. Pe cei care nu simt că fac parte din categoriile de mai sus îi rog frumos să nu citească acest articol şi să dea paginile. Pe lângă faptul că nu vor înţelege, s-ar putea să se simtă şi ofensaţi, asta dacă nu e deja prea târziu. Faţă de voi, cei cărora mă adresez, mă simt dator să explic motivele pentru care clasific gamerii. După cum spuneam, plec. Las în urmă cei mai frumoşi ani ai vieţii mele de până acum. Aproape toate lucrurile care au mers bine pentru mine şi pentru soţia mea. Am făcut exact acel lucru pe care mi l-am dorit întotdeauna, şi anume să împart. Nu este vorba despre cunoştinţele mele sau despre alte lucruri, ci despre suflet. În primul rând, am înjumătăţit totul cu Lara, ca urmare a unei dragoste pure, de poveste. Cei care au trecut prin asta ştiu exact la ce mă refer. Apoi, fiecare articol al meu, bun sau prost, a venit din adânc şi nu din „peniţă". Articolul acesta, mai mult ca toate, vine şi mai din adânc. Poate că nu va fi ultimul meu articol din LEVEL, însă eu aşa îl simt. Am 27 de ani şi simt că mi-am împlinit o parte din Destin. Până la urmă, s-ar putea ca acesta să fie acel sens al vieţii despre care vorbesc toţi. Voi începe o viaţă nouă, complet diferită de cea de până acum. Probabil a doua parte a Destinului.

Din spate

Nu vreau să trec brusc de la o idee la alta, însă se pare că este necesar. Până la urmă este totuşi un articol



Survolaj



Prea mulţi Khaak

despre un joc... deși există și unele componente de Adio. Universul X este bine cunoscut gamerului încă de acum mulți ani, odată cu apariția lui X – Beyond the Frontier. Jocul este categoric renumit și nu necesită comentarii suplimentare. Producătorii germani, Egosoft, au menținut una dintre cele mai apropiate relații cu gamerii din câte au existat vreodată. Rezultatul acestei colaborări excepționale a dus la apariția lui X-Tension, un X – Beyond the Frontier modificat aproape strict după sugestiile gamerilor. Fără îndoială, un joc excepțional și acesta, însă și el „bântuit" de o serie de probleme. De-a lungul câtorva ani buni, Egosoft a adunat toate ideile gamerilor și le-a sintetizat în ceea ce este cunoscut acum ca X^2 – The Threat. Evident, există și un storyline, cu vechime, însă nu foarte palpitant. Ideea este că, în urma unui experiment nereușit, Kyle Brenan s-a trezit prins într-un univers complet necunoscut, numit X. Nereușind să se întoarcă, a fost nevoit să se integreze în acest univers. Alături de noii săi prieteni, Kyle a încercat din răsputeri să găsească drumul înapoi spre casă. Prin trading și prin luptă și-a construit un adevărat imperiu economic, care în X^2 poartă numele de TerraCorp. Evident, nici o clipă nu și-a abandonat căutarea drumului înapoi spre casă. În X^2 facem cunoștință cu Julian, un mic pirat care este, fără explicație, luat sub aripa protectoare a unui puternic demnitar. Și de aici... surprize.

Unitate în diversitate

X^2 este genul de joc pe care l-am visat întotdeauna. Adică acel sim spațial care se apropie cel mai mult de ideea unui posibil univers în viitor. Spațiul a reprezentat și reprezintă încă pentru mulți acel loc în care nu poți fi limitat, îngrădit. Este definiția completă a libertății. A face un joc cu Universul și despre Univers fără a da libertate completă de mișcare mi se pare aproape o blasfemie, o bătaie de joc la adresa individului. Ei bine, X^2 oferă totul. Ca descriere, ceea ce poți face este comerț, luptă, industrie și explorare. Universul X este imens și plin de resurse. Evident, undeva există un capăt, însă suficient de departe. Singurul joc comparabil cu acesta este EVE Online, în primul rând pentru că este online. Însă EVE mai are nevoie de un pic de diversitate. În curând vom avea și un review pentru el. Așadar, X^2 oferă aproape tot ceea ce poate oferi un joc de acest gen. Nu există limite, nu există restricții în afară de cele proprii, cele pe care vi le impuneți, lucru care mi se pare minunat. Primul lucru oferit din plin este...

Comerțul

Universul X este alcătuit dintr-o mulțime de sisteme mai mult sau mai puțin solare, legate între ele prin porți interspațiale. Fiecare dintre aceste sisteme este mai mult sau mai puțin



Un cluster mărișor



Aspectul deficitar al personajelor

Pentru început

Având în vedere faptul că X² – The Threat este un joc foarte complex, câteva sfaturi despre cum să începeți și mai ales despre cum să avansați rapid cred că sunt de folos.

Astfel, după ce veți primi primul Discovery, vi se va spune să o căutați pe o anumită individă de la TerraCorp din Home of Light pentru că vă va da de lucru. Din prima misiune de la acesta vă veți alege cu niște credite cu care puteți începe o afacere. Vă sfătuiesc să faceți și următoarea misiune, deoarece vi se va da pe mână o navă de transportat persoane. Aceasta are un cargo suficient de mare pentru a vă permite să faceți comerț la nivel mai înalt, plus că este și foarte bine protejată de două shield-uri de 25 MW. Fie o folosiți pe post de trading ship până faceți suficienți bani ca să vă cumpărați un transporter și să transferați upgrade-urile pe el, fie le vindeți pe toate și veți obține un profit de 200-300 de mii de credite. La sfârșitul acestei misiuni oricum veți primi cadou un transporter. Acesta nu va conține nici un fel de upgrade-uri sau dispozitive instalate, plus că va avea damage-ul proporțional cu condiția în care ați predat „autobuzul" cu care ați îndeplinit misiunea (dacă ați vândut totul de pe el, transporter-ul primit cadou va avea cam 5% hull). Oricum faceți, ieșiți în profit. Asta pentru început.

locuit și conține stații spațiale cu diferite funcții. Aceste stații pot fi dedicate comerțului sau sunt doar puncte de producție, care permit apariția unei diversități destul de mari de produse finite. De aici pornește comerțul. Astfel, dacă alegeți această cale, lucru de preferat la început, va trebui să faceți un studiu destul de adânc al pieței, pentru a observa care sunt acele produse a căror cerere este mare și constantă. Un exemplu sunt fără îndoială Energy Cells, esențiale în funcționarea oricărei stații-fabrică. Așa începe totul. Mai departe, totul depinde de voi. Producătorii v-au oferit și o campanie, deși jocul pare a fi dedicat stilului sandbox (adică faci ce vrei). Primele misiuni din campanie sunt ajutătoare, deoarece vă oferă acea brumă de credite necesare oricărui comerciant. Mai departe vă sugerez să faceți comerț până când vă veți permite una-două fabrici și o navă adevărată. În ajutorul comerciantului vin o serie de dispozitive și de upgrade-uri. Astfel, esențiale sunt acele extensii numite Trading Extension, Best Buy și Best Sell. Evident, upgrade-urile de viteză și de cargo sunt la fel de necesare, însă asta se subînțelege. Pentru a obține profituri cât mai mari va trebui să vă faceți o idee asupra a ce, unde și de către cine se produce și, evident, unde se cere acel produs. Pentru asta aveți nevoie de spirit de aventură și de sânge rece pentru...

Explorare

După cum spuneam, acest univers X este imens și plin de oportunități. Bunul mers al afacerilor se bazează pe obținerea unor prețuri cât mai mici la cumpărare. Dacă stați doar într-unul – două sisteme solare, la un moment dat prețurile se vor echilibra, iar profitul va scădea. Amintiți-vă că nu sunteți singurii care vânează o afacere bună. În acel moment, necesitatea descoperirii unor noi sisteme devine imperioasă. Este simplu, vă trebuie doar curaj. Veți descoperi astfel că există mai multe rase care domină diferite sectoare ale galaxiei. Unii sunt prietenoși, chiar curtenitori, însă alții au nevoie de dovezi de loialitate. Acestea se obțin prin diferite metode prezentate mai jos. De cealaltă parte sunt aceia care nu vă au la inimă deloc, în special rasa Xenon. De ei și de sistemele dominate de ei să vă feriți până în momentul în care veți avea suficientă putere de foc. În joc va mai apărea și o rasă necunoscută, despre care nu voi spune prea multe pentru a nu vă distruge plăcerea de a juca. Pe parcursul călătoriilor voastre veți putea rezolva chiar și unele misiuni care vă stau la dispoziție în stații. Acestea vă vor aduce prestigiu și respect. Adevăratul respect va veni însă de pe urma angajării în...



Apa din acest joc spațial



Dacă ai suficienți bani...

Luptă

Cea de-a treia componentă a acestui joc imens este fără îndoială cea legată de combat. Deşi jocul nu are foarte bine implementată partea de simulator, totuşi luptele pot fi foarte interesante. Oricum, la început nu prea veţi putea lupta cu nimeni, pentru că navele sunt slabe. Dacă afacerile vă vor merge bine, la un moment dat veţi avea suficienţi bani pentru a vă construi o adevărată flotă, condusă chiar de acele imense crucişătoare cu 6-12 turele şi nave de luptă încorporate. Numărul şi tipul navelor prezente în joc este foarte mare, fiecare rasă având caracteristicile ei.

La ce vă ajută lupta? În primul rând, la a face bani de pe urma navelor capturate (da, pot fi capturate şi folosite) şi la dobândirea reputaţiei (bună sau rea). Unele rase nu vor coopera, în sensul că nu vă vor permite să aterizaţi pe staţii decât dacă le oferiţi câteva capete de piraţi pe tavă. Apoi, fiecare rasă are câte o licenţă de luptă care, odată cumpărată, vă va aduce recompense în bani mai mici sau mai mari pentru distrugerea navelor de piraţi sau a navelor inamice speciei în spaţiul căreia se duce lupta. Astfel, lupta poate deveni o afacere în sine. Păcat totuşi că implementarea din punct de vedere fizic a acestei componente nu a fost perfecţionată şi de multe ori veţi blestema ziua în care aţi hotărât să vă apucaţi de head-hunting. Evident, pe parcursul campaniei, lupta va avea un rol esenţial, pentru că altfel X² nu s-ar numi The Threat. Pentru a deveni însă într-adevăr bogat, Comerţul, Explorarea şi Lupta vor trebui efectuate în scopul obţinerii unui imperiu industrial cu numele vostru. Aşa că e timpul să vorbim despre...

Industrie

Adevăraţii bani se câştigă şi aici din producţie. Numărul produselor finite este destul de mare, astfel încât puteţi găsi ceva care merită. Produsele finite sunt mai solicitate şi, în concluzie, mai profitabile, lucru de care trebuie să ţineţi cont. Însă aceste produse, capete de linie, au nevoie de o mare diversitate de materii prime. De aceea, e bine la început să produceţi acele lucruri care necesită o investiţie cât mai mică. De exemplu, Energy Cells. Pentru a fi produse, aveţi nevoie de sisteme solare cât mai luminate şi de cristale. Cristalele sunt însă scumpe şi greu de găsit. Evident, la început va trebui să le cumpăraţi, iar profitul scos de fabrică nu va fi prea mare. Însă după ce veţi mai strânge ceva bani, veţi putea să construiţi o fabrică de cristale şi, chiar mai mult, veţi putea înfiinţa mine de silicon. Dacă veţi crea astfel o linie completă de producţie, între elementele căreia transportul să fie asigurat de propriile nave, profiturile vor fi imense şi suficiente pentru a deveni >

Tips

Mai departe, iată câteva tip-uri folositoare:

1. Faceţi iniţial trading cu Energy Cells sau Argnu Beef. Sunt foarte ieftine şi ocupă foarte puţin spaţiu în cargo. Profiturile pot fi aproape triple.

2. Apariţia Khaak-ilor este determinată fie de avansarea în campanie, fie de construirea a două fabrici. Aşa că fiţi atenţi, pentru că vă vor ataca fabricile fără nici un fel de îndoială şi aveţi nevoie de protecţie.

3. Puteţi începe cu construirea unei Wheat Farm în The Hole sau Solar Power Plant în The Red Light. Evident, puteţi construi oriunde şi orice cu rezultate mai bune, însă acestea sunt două opţiuni bune. Atenţie la aprovizionarea cu cristale.

4. NU construiţi în President's End.

5. Exploraţi cât mai mult posibil pentru că veţi obţine preţuri foarte bune, la Computer Components de exemplu.



Tricks

În continuare, iată câteva trick-uri pentru „eficientizarea" muncii. Atenție, pot conține spoiler-e.

1. Una dintre cele mai profitabile acțiuni este capturarea navelor piraților sau ale altor trader-i. Cu trader-ii este puțin mai complicat, deoarece vă pot scădea reputația. Cel mai bine este să urmăriți exact acele nave care nu aparțin nici unei fabrici. Ca arme, aveți nevoie de unele care să lovească în special în scuturi (Ion Disruptor). De foarte multe ori, pilotul își va părăsi nava când aceasta nu mai are scuturi și corpul navei a fost avariat într-o oarecare măsură. După ce dați scuturile jos, loviți cu arme care fac damage mic. Astfel, aveți posibilitatea să capturați o navă relativ întreagă. Și navele Khaak pot fi capturate (foarte greu). Cu pirații este ceva mai simplu, în sensul că astfel vă crește reputația.

2. Ion Disruptor-ul ÎNTOTDEAUNA lovește nava adversă atât timp cât se află undeva în față.

3. Cu Strafe Drive puteți atinge viteze de peste 1000 m/s, așa că folosiți-l cu încredere.

4. Nu exagerați cu upgrade-ul pentru rudder. Unele nave devin imposibil de controlat.

5. De multe ori veți fi puși în situația de a lupta cu un adversar mai puternic. Ca să îi faceți față, aplicați un fel de hit&run. Dacă aveți o navă rapidă, îndepărtați-vă în linie dreaptă de el (chiar și cu strafe drive-ul) și ieșiți din raza armelor. În general, va veni exact în linie dreaptă după voi. Încetiniți și exact înainte ca inamicul să intre din nou în raza de tragere, dați drumul la o salvă puternică. Nefericitul o va primi în plin. După care continuați. S-ar putea să vă alegeți cu navă puternică.

6. Ca să vă protejați fabricile, aveți mai multe posibilități. Prima este să aveți suficienți bani pentru fighter-e. A doua metodă este, spre exemplu, angajarea unui Mamooth, căruia îi dați ordin să se oprească lângă fabrica voastră pe post de bodyguard.

7. Cargo Pod-urile pot fi folosite pe post de flare-uri. Astfel, întotdeauna țineți câteva Energy Cells de rezervă cu care să vă protejați de rachete atunci când situ-ația devine disperată. Target-ați racheta și aveți grijă ca aceasta să fie exact în spatele vostru. Apoi apăsați butonul de Eject. Trebuie să fiți foarte rapizi.

8. Dacă doriți să scăpați de concurență în materie de fabrici, folosiți-vă cea mai mare navă pe care o aveți (preferabil Mamooth) pentru a împinge meteoriți în ele. AI-ul nu va ști că sunteți voi. Trebuie totuși să aveți mare grijă, să nu vă distrugeți nava. Funcționarea este garantată.

9. Împotriva Khaak, cea mai bună soluție este să lansați o rachetă de la o distanță relativ sigură către un întreg cluster de nave. Apoi fugiți cât vă țin picioarele spre cea mai apropiată stație și opriți-vă în spațiul de andocare. Cu puțin noroc, Khaak-ii vor lovi stația, după care puteți aștepta liniștiți până se termină totul.

10. Împotriva navelor Khaak, care sunt foarte rapide, Ion Disruptor-ul este foarte eficient deoarece lovește întotdeauna atât timp cât nava este în față. Problema este că afectează aproape exclusiv shield-urile. Oricum, navele Khaak vor fi mult mai ușor de distrus fără shield-uri.

11. Producătorii au implementat în joc și un editor de script-uri, ascuns. Evident, Cei Care Nu Pot Fi Opriți au pus mâna și au aflat exact cum se activează. Sperând că nu voi fi dat în judecată de către Egosoft, iată cum se face: în timp ce vă aflați cu nava în spațiu tastați Thereshallbewings, T neapărat cu literă mare. Veți auzi un mic bip care vă va spune că parola a funcționat. Veți putea accesa apoi editorul din meniul navei. Shortcut-urile sunt Shift+C, apoi S.

12. Nu judecați jocul după storyline și campanie.



Mostră de design



... lupta continuă

chiar Stăpânul Universului X. Dat fiind numărul mare de resurse și de produse, posibilitățile sunt aproape nelimitate. Părerea mea este că cel puțin jumătate de an de joc veți avea permanent ce face, asta dacă nu vi se va părea la un moment dat prea greu… pentru că există și riscul falimentului. Economia este fluctuantă și influențată de diferiți factori, ca de exemplu războiul. Iar război vă garantez că va fi.

The Threat

Adevărata amenințare care stă în spatele acestui joc este propria sa complexitate. Puțini vor avea răbdarea necesară pentru a duce acest joc la un sfârșit, indiferent de natura sa. Deși foarte complex, engine-ul grafic, într-adevăr extraordinar, s-ar putea să încline balanța. Evident, există probleme, unele foarte mari, cum ar fi de exemplu oribilele modele ale personajelor, care aduc aminte de păpușile sinistre de porțelan. Apoi, această grafică necesită un hardware performant, cu placă video compatibilă DirectX 8 minim. Chiar și cu hardware suficient, spațiile închise reduc frame-rate-ul îngrozitor de mult. Coloana sonoră este plăcută, cu soundtrack perfect armonizat cu ideea de spațiu, însă nu iese prea mult în evidență. Plus că aveți neapărat nevoie de patch, care nu poate fi download-at decât dacă vă înscrieți cu serial-ul jocului pe site-ul oficial. Piratarea devine astfel o problemă. Însă, cine știe…

Sfârșit

Este pentru prima dată când scriu sfârșit și este chiar așa. Aici se încheie activitatea mea ca redactor LEVEL. Au fost doi ani jumate superbi. V-am și iubit, dar v-am și urât în același timp. Asta e viața și sunt al dracului de sincer. Doamne-ajută!

■ Locke




BuMp MaPpInG

Titlu	X^2 – The Threat
Gen	Simulator spațial
Producător	Egosoft
Distribuitor	Enlight
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	x2-game.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8,6

Armed & Dangerous

Gloanțe să fie...

Pe cei de la Planet Moon Studios poate îi mai țineți minte de la Giants: Citizen Kabuto, un action colorat mai ceva ca o bomboană, plin de inovații și umor („Timmmmmyyyyyyyyy!!!!"). De asemenea, californienii cu pricina sunt de vină și pentru una dintre cele mai încurcate și mai întortocheate conversații pe care le-am purtat vreodată. Nu știu dacă mai rețineți, dar respectivul Kabuto a acaparat coperta revistei în momentul în care a apărut. Însă nu o să ghiciți niciodată câte mail-uri s-au dus de la mine la producători, de la producători la distribuitori, de la distribuitori înapoi la mine, de la game designer la șeful de proiect care uitase să treacă ziua aia pe la muncă, de la unii la alții și de la toți la nimeni, până când nici unul dintre noi nu mai știa cui i-a scris, cu cine a vorbit și mai ales de ce. Eh, coperta s-a făcut în cele din urmă, dar interviul pe care indivizii ăștia trebuiau să mi-l trimită s-a pierdut undeva între două mail-uri. Asta ca să vedeți că nici ei nu sunt mai bine organizați ca noi...

Bere pentru toată lumea

Harababura pe care v-am descris-o mai sus, toată acea dezorganizare, se datorează mai mult ca sigur (și asta e valabil în cazul ambelor „tabere") consumului excesiv al băuturilor alcoolice care, după cum probabil v-a atenționat de atâtea ori televizorul, dăunează grav sănătății. Noi nu recunoaștem, dar e normal ca orice român să aibă prin preajmă un cazan plin cu țuică și un borcan cu murături (că, deh, viața e grea)... Ei (cei de la Planet Moon Studios, producătorii), în schimb, întrebați de unde le vine inspirația, declară fără nici o jenă față de reclamele TV că berea îi ajută foarte mult. Cei care au jucat Kabuto și nu s-au prins că toate poantele din jocul ăla au ceva iz de alcool, pot acum să doarmă liniștiți că misterul a fost rezolvat.

De ce tot bat eu câmpii pe tema asta? Am probleme cu respectivele licori? Fac reclamă la diverși urși și munți? Nu, doar că în spiritul profesionalismului pentru care redacția Level este atât de cunoscută, am analizat atent jocul și am ajuns la concluzia că totul se învârte în jurul băuturilor alcoolice, mai ales a celei din hamei și alte prostii (oricum nu îmi place).

Armed & Dangerous poate fi înțeles mult mai bine dacă este privit nu ca un joc pe calculator, ci ca o ieșire în oraș, cu băieții. Trecând peste seva inspirației pentru joc, care este trasă din six-pack-uri de Bud (după cum ne anunță producătorii în FAQ-ul oficial al jocului), putem observa că personajele principale sunt diverse tipuri de indivizi des întâlniți prin baruri, mai ales pe sub mese, chiar dacă alcoolul le-a dat înfățișări demne de visele cele mai grele. Îl avem astfel pe Roman, eroul principal, cel care duce greul „luptei"; Jonesy, un șobolan cu tente de Miron Cozma, mai bădăran și cel puțin la fel de rezistent ca



Roman; Q1-11, un robot cu o inimă de aur, mintea unui majordom de case mari și o obsesie pentru ceai, probabil „inspirat" de vreun amic de-al producătorilor, care nu bea și îi conduce pe toți acasă; în fine, Rexus, bătrânul magician, inamicul săpunului, cu probleme grave de memorie, lucru care probabil vi s-a întâmplat și vouă de câteva ori în viață.

Gașca de față își propune să fure The Book of Rule, o carte magică de puteri nebănuite (probabil mult dorita bere de după ora de închidere a barului), pe care însă trebuie să o recupereze de la regele regatului (personaj prin definiție negativ, probabil barmanul) prin diverse mijloace care implică însă aceleași lucruri: gloanțe,



Și așa de bine adormisem în boschetele alea!

multe gloanțe, bombe, explozii și distrugere în masă.

Așadar, luptele vor fi multe și grele, inamicii nenumărați, exploziile asurzitoare, camera se va mișca amețitor, culorile îți vor agresa ochii, rapiditatea cu care decurg evenimentele va deveni insuportabilă, iar nevoia de o pauză și o lămâie, o certitudine. Prin tot acest infern, plin de clădiri dușmănoase care încearcă să te omoare sau care nu vor să te ascundă, un singur loc te poate salva: bodega satului! Clădirea iese în evidență prin albul său, semn definitoriu al păcii, speranței și spumei de bere, care contrastează puternic cu restul imobilelor de prin zonă, fade și neinteresante. În această oază de liniște (Dar dumnezeiesc, ce mai!) te vei putea odihni și îți poți reface forțele în timp ce sorbi cu poftă dintr-o halbă plină ochi.

Mahmureala de a doua zi

Privit din punctul de vedere al unuia care se întoarce dimineața acasă, pe șapte cărări, gameplay-ul din Armed & Dangerous nu poate dezamăgi pentru că, după câteva beri, cantitatea va conta mai mult decât calitatea. A doua zi însă, după o cură cu murături, lucrurile se schimbă. Fuga bezmetică printre inamici, luptele lipsite în general de orice apropiere tactică, haosul din jurul tău, care nu îți cere decât să apeși pe butonul de la maus și să strafezi ca un nebun, își pierd rapid din farmec și te lasă dezamăgit și cu o durere de cap.

De asemenea, personajele care gravitează în jurul tău, simpatice și demne de o cinste pe când ești, în termeni de specialitate, în stare de ebrietate, vor deveni, după ce îți trece mahmureala, la fel de străine ca orice necunoscut de pe stradă (asta îmi aduce aminte de cheful de la Feri, un băiat fain din ungurime, unde, după o noapte plină de damigene, ne-am trezit mahmuri vreo 20 de indivizi și ne speriam unul de altul și nu știam care dintre noi e Feri ca să-i mulțumim pentru vinul ăla fain... dar asta e altă poveste). Deși simpatice foc și cu potențial, personajele din Armed & Dangerous sunt prea grăbit „construite", fără a avea o poveste de fundal. Tocmai din cauza asta este foarte greu să te atașezi de ele.

Tot după mahmureala de a doua zi, umorul din joc nu va mai fi privit cu simpatie, ci mai mult cu suspiciune. Îmi e clar că aș râde la poantele din Armed & Dangerous până m-aș îneca dacă masa ar fi plină de sticle goale, însă în deplinătatea facultăților mele mintale nu pot decât să consider umorul din joc drept unul destul de forțat și care o ia câteodată pe niște extreme care i-ar putea deranja pe unii. Dar ca să fiu corect până la capăt, momente de umor de calitate există în joc, iar dacă după Giants mi-a rămas în cap faza cu „Timmmyyyyyyyyy!!!", din Armed & Dangerous o să mă aleg probabil cu „Death to the salad eaters!!!", sloganul de luptă antivegetarian al unor roboți de grădină... mă rog, complicată poveste.

Hâc

Repede cu concluzia, că vrea Ancuța să închidă barul: jocul e mediocru, cu tot umorul, grafica (care din proastă, la începutul jocului, devine chiar frumoasă pe măsură ce avansezi), vocile, povestea și gameplay-ul său. Putea fi mult, mult mai bun, iar gândul ăsta mă întristează atât de tare încât de-abia aștept ziua de salariu, să îmi beau mințile!

■ **Mitza**

P.S. Feri, oricine ai fi tu, ești tare!!!



O clară diferență de tehnologie



Cu berea asta, parcă am aripi!

Titlu	Armed & Dangerous
Gen	Action
Producător	Planet Moon Studios
Distribuitor	LucasArts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 750 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

DEMO · IMAGINI · WALLPAPER · FILM · PATCH · MOD

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

6.6

Shadow Man™



Când totul în cartier se bazează pe voodoolii.



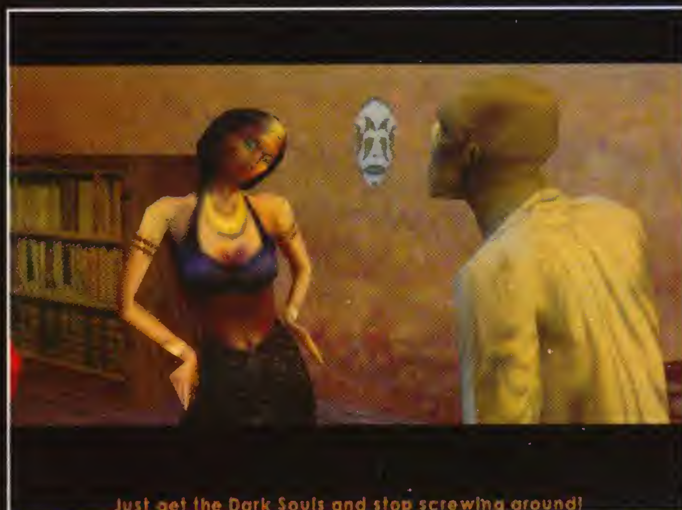
La vremea când Acclaim lansa pe calculator jocul Shadow Man, adică prin 1999, am reușit să fac rost numai de o versiune caraibiană a lui, de la corsari. Problema era că nu avea muzică, lipseau din sunete, iar cutscene-urile se derulau prea repede, fragmentar, și până la urmă chiar prost. Atât de prost încât, pe lângă faptul că nu am priceput mare lucru din acțiune, jocul mi s-a blocat după parcurgerea sa în proporție de vreo 60%, exact în mijlocul unui foarte interesant cutscene (în care se împlinea un ritual voodoo cu transparente conotații sexuale...).

Problema a fost că Shadow Man mi-a plăcut atât de mult atunci, în pofida problemelor versiunii crack-uite, încât mi-am promis că îl voi termina într-o zi. Iată că ziua cu pricina a venit, dezvăluind chiar și celor mai sceptici faptul că jocul full din revista noastră este un lucru pozitiv. Un joc original bun nu are vârstă și este lipsit de problemele versiunilor piratate. Un astfel de joc este Shadow Man, pe care îl putem gusta acum în întreaga sa splendoare.

Stan Pățitul returns

Cu cinci ani în urmă, eu am fost cel care a făcut review-ul la Shadow Man, semnând cu numele de Stan Pățitul. Atins de aripa frustrării de nu a-l fi putut termina, am fost ironic la adresa jocului, poate mai mult decât mi-am putut da seama la vremea respectivă. Recitind vechiul articol, simt că a sosit vremea să aduc o reparație onoarei acestui titlu, așezând lucrurile la locul lor într-o nouă prezentare.

Shadow Man este un joc de acțiune



Sfatul adevăratei mame Aneta.



Bătaie cu balerine.



Catedrala răului.

cu multe elemente de platformă. Sub aspectul genului, se poate spune că Shadow Man este un fel de Tomb Raider. De fapt, Shadow Man este adevăratul Tomb Raider, dat fiind că majoritatea nivelurilor se află pe tărâmul celălalt, în lumea duhurilor celor petrecuţi dintre noi, iar accesul în unele locaţii se face pătrunzând printr-un fund de sicriu. În ce priveste subiectul jocului, avem parte de o binemeritată pauză de la eternele aventuri în lumea ocultismului medieval. Sau, mai bine zis, ne bucurăm de versiunea reggae a acestuia, dacă ne gândim că locul de naştere a credinţelor voodoo şi cel a respectivului gen muzical coincid. De altfel, îndrumătoarea eroului nostru, o vrăjitoare (adevărata mamă Aneta), vorbeşte engleza cu un accent atât de haitian încât este greu să o iei în serios în cutscene-ul de început al jocului, în care îţi dezvăluie semnele începutului Sfârşitului Lumii şi te îndeamnă să fii mai bărbat decât câinii duşmanului şi să-l opreşti pe acesta de la a, bine-înţeles, pune stăpânire pe Omenire.

Duşmanul este chiar Diavolul, numit Legion (ca aspect al multiplicităţii opuse Unicului, care este Dumnezeu). Bunul domn Legion, prin gura însângerată a căruia vorbesc, evident, legiuni de draci, are în intenţie să pună stăpânire pe nişte suflete malefice nemuritoare, cu a căror putere vrea să-şi doteze propria armată de invazie a Pământului. Ideea în joc este ca tu, Shadow Man, să iei în stăpânire acele suflete înaintea lui Legion şi să le folosesti puterea pentru a apăra glia strămoşească de Ucigă-l Toaca.

Du-te, vino

Numai că sufletele cele rele şi nemuritoare, puse la păstrat din timpuri imemoriale în nişte „govi", sunt împrăştiate printr-o grămadă de locuri, cele mai multe accesibile numai după ce Shadow Man capătă anumite puteri date de artefactele voodoo pe care trebuie să le găsească. Oricum, cu puteri sau nu, elementele de platformă ale jocului vor sta des în calea voastră, uneori la cel mai provocator mod posibil. Iar asta pentru că nu am întâlnit până acum un joc de platformă care să fie atât de diabolic calculat – este necesară uneori o precizie milimetrică şi o sincronizare de gimnast olimpic pentru executarea anumitor salturi.

Răsplata pentru răzbaterea mai departe în niveluri este, însă, pe măsură. Locaţiile jocului sunt de o frumuseţe stranie, dând noi şi profunde înţelesuri cuvântului „spooky", chiar dacă texturile sunt uşor arhaice calitativ (sau poate tocmai de aceea). Nu doar prin aspectul original al locurilor se remarcă Shadow Man, ci şi prin complexitatea şi dimensiunea nivelurilor. Un element foarte interesant (dar şi uşor frustrant, dat fiind respawn-ul oponenţilor) este acela că veţi reveni des în unele locaţii,

O abordare ştiinţifică

"**vudu** (engl. voodoo; franc. vaudou; dialect. fongbe din Dahomey: vodu - spirit benefic sau malefic, zeitate; vodonu - religie primitivă dahomeyană, având la origine un cult african al şarpelui) – Formă religioasă populară din Haiti, răspândită în mediile periferice şi având o structură hibridă care include practici magice, dansuri rituale şi ritualuri orgiastice; vudu este rezultatul unui triplu sincretism spontan între unele culte magice de origine vest-africană (Dahomey, Sudan, Congo), aduse de sclavii negri colonizaţi în Caraibe, tradiţiile magico-religioase ale triburilor aborigene (arawak, carib, ciboney, taino) şi creştinismul de rit catolic, predicat de misionari. Tradiţiile animismului local au adus credinţa în spiritele antropomorfe „loa", un gen de zeităţi difuze, cu variate atribute patronale, dar care s-au identificat cu zeii africani, îndeosebi dahomeyeni şi/sau cu Iisus Christos, Fecioara Maria,



Sfântul Duh şi unii sfinţi din calendarul creştin. Principala divinitate este Damballah-wedo, al cărei cult reia vechiul cult vest-african al zeului-şarpe (...). Comunităţile religioase vudu sunt conduse de preoţi (hungan sau papa-loa) şi preotese (mambo sau mama-loa); ceremoniile au un anumit caracter de mistere şi se compun din coregrafie rituală de forme frenetice, ducând până la starea de transă, ritualuri sexuale, sacrificii de animale consacrate (iar uneori chiar sacrificii umane), a căror carne este mâncată parţial în comunitate, după ce anumite bucăţi au fost oferite zeităţilor loa şi al căror sânge este băut în scopul transferului de vitalitate; fiecare ceremonie religioasă vudu culminează cu intrarea în transă a unuia dintre participanţi, socotit a fi posedat de un spirit loa.(...)"

(din *Victor Kembach* - **Dicţionar de mitologie generală**, Editura Albatros, 1995)

parcurgându-le pe alte căi, de nebătut până în momentul în care ați dobândit puteri suplimentare. Este plăcut felul în care jocul te provoacă: vezi o govi cocoțată undeva într-un templu, dar nu poți ajunge până acolo decât dacă poți să pășești pe foc, iar pentru asta trebuie să capeți puterea Marcher prin parcurgerea unui alt templu, în care vei căpăta acces la alte govi dacă dobândești puterea Nager, de a înota în foc, pe care o capeți în alt templu, unde...

Și nu este vorba numai despre templele din tărâmul umbrelor, ci și despre locațiile din Asylum, turnul monstruos construit de Legion și de acoliții săi. Dintre care acoliți se detașează cei cinci criminali în serie, în frunte cu Jack Spintecătorul, pe care va trebui să-i înfrunți în locații situate în lumea noastră, a celor vii. Iar pentru asta vei avea nevoie de noi artefacte dătătoare de puteri, aflate te miri unde în imensitatea nivelurilor din Shadow Man.

De altfel, lipsa unei hărți în joc, ce ar putea să te îndrume în încâlceala topografică a tărâmurilor din Shadow Man, ar putea să fie un dezavantaj major. Nu de puține ori m-am enervat peste măsură căutând să revin în anumite locuri, fiind incapabil să-mi amintesc plasamentul exact al acestora – de unde infinite plimbări prin pustietățile presărate cu suflete chinuite și chinuitoare. De aceea, sper că Mike îmi va asculta cererea și va pune pe CD-ul LEVEL harta oficială Shadow Man, așa cum a fost aceasta până la urmă realizată de Acclaim. Nu o considerați ca fiind un cheat, ci un adaos strict necesar și civilizat la un joc lipsit de această facilitate.


Tu

Nu ești Shadow Man destul Dacă nu ești și voodoo!

Pe lângă puzzle-uri, sărituri și cățărări în cel mai pur stil de platformă, Shadow Man oferă și o porție consistentă de luptă, Aici intervin armele exotice puse la dispoziție de tradiția voodoo, al căror nume franțuzesc întregește atmosfera superb realizată a jocului. Pentru că nu doar armele și designul de nivel fac din Shadow Man un joc excepțional, după mine cel mai bun joc de platformă *ever*, ci mai ales atmosfera ciudată, terifiantă, conturată din culori și forme, din istorisiri și superstiții, dar și din sunete foarte bine alese.

Nu știu dacă Shadow Man poate fi considerat un joc horror, tocmai pentru că oroarea nu este singurul sentiment pe care ți-l inspiră, pe lângă acesta aflându-se satisfacția estetică oferită de o arhitectură deosebită, umorul unui personaj precum șarpele Jaunty sau exotismul unora dintre arme și artefacte. Ceea ce știu este că Shadow Man este pentru mine unul dintre cele mai bune jocuri pe care am pus vreodată mâna, un titlu despre care s-a vorbit prea puțin până acum, dar care merită mult mai multă atenție decât bucile împistolate ale unei anumite domnișoare care nu a putut fi niciodată Indiana Jones.

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Shadow Man
Gen	Action
Producător	Acclaim Studios
Distribuitor	Acclaim Ent., Inc.
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.acclaim.com/games/shadowman


Gară pentru morți.


Highway to Hell.

LEVEL 02/04 talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL MUZICA ŞI PC-UL	120.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail
Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 02/04 talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail
Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.
Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 02/04 talon de comandă jocuri

TALON DE COMANDĂ JOCURI

exclusiv pentru cei care se abonează pe un an la LEVEL în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004

NUMELE JOCULUI	Bucăţi
Hoyle Board Games 2003	
Die Hard Nakatomi Plaza	
Monsters, Inc: Monstropolis Mission	
Emperor: Battle for Dune	
American McGee's Alice	
Black & White	
Aliens versus Predator 2	
Need for Speed Porsche 2000	
Half-Life	
No One Lives Forever	
Clive Barker's Undying	
SWAT 3	
Hoyle Casino Games 2003	

Doar 9,99 EURO/bucată, TVA inclus

Firma, cod fiscal
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail
Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr

CITIŢI CU ATENŢIE CONDIŢIILE DE PE VERSO!

Durere pe 16 mm

Presupun că nu sunteţi membrii unui trib obscur din deşertul Kalahari, nu aţi fost crescuţi de lupi sau cel puţin nu aparţineţi comunităţii Amish. Pornind de la aceste presupuneri, îmi iau libertatea de a nu vă spune cine este Max Payne. Sau ce a făcut de-a lungul timpului, lucruri binecunoscute mulţumită producătorilor, distribuitorilor şi, de ce nu, bulgarilor (pe această cale vreau să mulţumesc poporului vecin şi prieten pentru tonele de plastic distribuite în România) fără de care mi-aş fi cheltuit alocaţia pe băutură.

Întâmplător, pe când înjuram Pokemonul şi blestemam Disney-ul, am dat nas în nas cu o bucăţică mică de plastic pe care scria mare şi lat Max Payne, pe care am înfipt-o imediat în GBA. La fel de întâmplător (dar nu la fel de plăcut), 15 minute mai târziu bateria se termina, lăsându-mă în imposibilitatea de a măcelări milioane de pixeli nevinovaţi. Ce am văzut poate fi descris numai prin gesturi sau prin exclamaţii neinteligibile. Şi pentru că nu pot să umplu o pagină de „uau", o să încerc să devin un foarte mic Creangă şi să vă spun o mică poveste.

Max Payne

Poveste



A fost odată ca niciodată un voinicel pe nume Max Durere, care a sucit capul multor europeni. Şi a mai fost o cutiuţă minusculă şi plăpândă care a sucit capul şi mai multor japonezi. În numele prieteniei între popoare, bioinginerii Mobius Ent. l-au micşorat pe Max exact cât să încapă în cutiuţă, l-au făcut niţel izometric şi l-au trimis la produs. Recolta se anunţă a fi bogată, iar kinderii japonezi se anunţă a fi extrem de fericiţi. În rest, totul rămâne la fel, prin „totul" înţelegând punctul de vedere al lui Max, precum şi metodele prin care şi-l impune. Aceleaşi arme, aceleaşi aventuri, aceiaşi „oameni de bine" care vor să-i facă rău şi aceeaşi filozofie de doi bani, care însă poate fi uşor trecută cu vederea, luând în considerare apariţia unei noi filozofii, cea a vecinei de compartiment (plină şi ea de clişee, lumbago, artrită, nepotul plecat în Germania la fu... muncă etc.)

Max este un dur. Nu şi-a pierdut vocea după această dificilă operaţie, fiind probabil primul individ care a reuşit să se facă auzit şi (aproape) înţeles de Cei De Dincolo (de dincolo de LCD, vreau să spun. Morbizilor!). Voi, Cei De După şi Ocazional Dintre (Carpaţi), probabil nu veţi fi aşa de impresionaţi, dat fiind faptul că Bulgarul şi GBA-ul nu au făcut cunoştiinţă. Şi nici nu cred că vor face.

■ cioLAN

Producător	Mobius Ent.
Distribuitor	Rockstar
Calitate	■■■■■

Câştigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL „Câştigă un maus optic!", următorii au câştigat:

Vereb Daiana din Timişoara un maus A4Tech MOP-17 (RHS Company)
Ciobică Elena-Dominique din Paşcani un maus Samsung OMS3PB (ProCA România)
Stoian Claudiu din Târgovişte un maus Logitech M-RAA93 (Flamingo Computers)
Huiban George Adrian din Săcele un maus A4Tech SWOP-48 Big Thumb (UltraPRO Computers)
Babeş Andrei din Bucureşti un maus Logitech MX310 (Flamingo Computers)
Popa Diana din Braşov un maus Microsoft IntelliMouse Explorer (Flamingo Computers)
Hnatec Niculae din Bucureşti un maus A4Tech RFSOP-35 (RHS Company)
Stoica Ştefan Mircea din Hărman un maus A4Tech RFSOP-48 (RHS Company)
Nistor Ştefan din Comăneşti un maus Logitech MX700 (Flamingo Computers)



La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Max Payne 2: The Fall of Max Payne a fost câştigat de către **Boieru Alin** din Galaţi.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubi Soft**, jocul Tom Clancy's Splinter Cell a fost câştigat de către **Romaşcu Cristian** din Brăila.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, **Zaharia Răzvan** din Iaşi a câştigat un Tacticalboard.

La concursul LEVEL împreună cu **Vireal**, **Calutu Fănel** din Tulcea a câştigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu **Interfilm**, **Păun Vicendu** din Râmnicu Vâlcea a câştigat un tricou The Medallion.



HarDwarE

Ivory DVD Player



De foarte multă vreme, cea mai mare parte a utilizatorilor își folosesc propriile calculatoare pentru a viziona filme. Indiferent de formatul de compresie pe care acestea îl aveau și cu un computer cât de cât acceptabil, reușeam uneori să văd sau chiar să revăd anumite filme cu mult înainte ca acestea să apară la cinema sau să fie difuzate de anumite canale de televiziune, al căror abonament are un preț echivalent cu al unei pungi de popcorn (P.S. Punga de popcorn era inclusă în preț ☺). Totuși, uneori acest lucru nu mă mulțumea îndeajuns. Majoritatea filmelor se vedeau prost. Și deoarece euforia filmelor văzute înainte de termen se stingea încet, am redevenit fanul sălilor de cinema. Și dă-i, și chinuie-te pe scaune care mai de care mai „drepte" și suportă mirosul de semințe prăjite.

Minunea a reapărut în momentul în care am pus mâna pe primele discuri cunoscute sub denumirea de DVD. Ce erau astea? Am auzit pe la unii și pe la alții, însă nu m-am așteptat să rămân fără aer în momentul în care le-am băgat în incredibila unitate DVD-ROM pe care am cumpărat-o special pentru acest scop. Totuși, oricât aș fi fost eu de fan, de-a lungul vremii devenisem nesimțit de pretențios la orice chestie care mă deranja. Principalul element perturbator era vâjâiala aia care mă zgârie pe creier, produsă de nenumăratele cooler-e de prin carcasă. Salvarea nu a încetat să apară: DVD Player-ele Standalone, adică cele pe care le legi direct la o pereche de boxe și la televizor.

Între timp, undeva în întuneric, se dezvolta și strângea armate primul inamic al DVD-urilor. Maleficul DivX, cunoscut și sub nickname-ul MPEG4, a adunat în el un algoritm de programare care a făcut ca sărmanele filme de pe DVD să ajungă din nou în brațele CD-urilor obișnuite. Bineînțeles, acestea au devenit atât de folosite încât, în acest moment, au apărut și player-e externe pentru așa ceva.

Ivory, căci acesta este brand-ul sub care a apărut în România acest produs, este atât de deștept încât știe să redea cam tot ce ține de video și de sunet. Redarea de secvențe video poate fi făcută din formatele: MPEG-4, DVD-(R și RW), SVCD, VCD. Se pot vedea chiar și poze în format JPG. Dacă dintr-un anumit motiv vreunul dintre aceste formate video nu poate fi redat, producătorii pun la dispoziție pe Internet cea mai recentă versiune de firmware, plus modul în care se face acest update. În cadrul firmware-ului sunt incluse și cele mai noi decodoare video pentru toate formatele care le suportă. În ceea ce privește partea audio, Player-ul Ivory poate reda CD-uri audio, DVD-uri audio și MP3-uri.

În esență, Ivory Player e o chestie faină, însă personal mai aștept să scadă din preț.

Denumire: Ivory
Gen: Te pune pe gânduri?
Producător: Ivory
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 249 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Apare suita grafică CorelDRAW 12

În această lună se va lansa concomitent la nivel global, în limbile engleză, germană, franceză, italiană, olandeză, spaniolă, portugheză, braziliană și japoneză, celebra suită de aplicații grafice CorelDRAW versiunea 12. Această suită va fi compusă din CorelDRAW 12 pentru ilustrații vectoriale, Corel PHOTO-PAINT 12 pentru imagini digitale și Corel R.A.V.E. 3 pentru grafice dinamice. Toate aceste aplicații Corel se vor bucura în noua versiune de noi instrumente „inteligente", cum ar fi Smart Drawing, Touch-up brush și o îmbunătățire adusă funcției Snap to Object.



HDD extern Western Digital

Celebra companie Western Digital și-a îmbogățit portofoliul cu un nou model de Harddisk extern. Noul produs, intitulat Media Center, este mai mult decât un HDD. În aceeași carcasă au fost introduse un cititor pentru 8 modele de card-uri și un mini HUB USB 2.0. Capacitatea de stocare este cuprinsă între 120 și 250 de GB. Conectarea la PC se poate face fie prin intermediul portului USB, fie prin FireWire. La o simplă apăsare de buton, Media Center-ul devine automat o soluție rapidă de back-up.



Hercules ProphetViewII 191 BLK



Întotdeauna când vine vorba de monitoare TFT se subînțelege faptul că acestea sunt mici, subțirele și ocupă spațiu puțin pe birou. Ei bine, Hercules ProphetViewII 191 nu face parte din această categorie. Și pentru a vă demonstra acest lucru, vin și cu dovezile. ProphetViewII 191 poate fi considerat chiar un monitor mare, grație celor 19 țoli pe care îi are diagonala acestuia. Subțire? Hmm, poate mai bine zis: extrem de subțire. În ceea ce privește spațiul de pe birou, aș putea spune: ZERO. De ce? Din pricina faptului că ProphetViewII 191 poate fi montat cu ajutorul unui sistem de prindere direct pe perete (cu condiția să avem așa ceva prin apropiere).

Conform specificațiilor, părerea mea este că valoarea de 25 de milisecunde pe care acest monitor o are este una acceptabilă în cazul în care doriți să folosiți PC-ul la jocuri sau la vizionări de filme (Apropo de vizionări... bună tanti d'alături). Butoanele de navigare prin meniuri sau configurare ale diverselor opțiuni ale acestui monitor sunt, în opinia mea, bine gândite. Nu sunt foarte ascunse, nici nu îți atrag atenția. Într-un cuvânt: practice.

Denumire: ProphetViewII 191
Gen: „Micul" profet
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-569.06.00
Preț: 599 EURO (fără TVA)
Calitate:

Hercules DJ Console

Interesantă denumire. Cică DJ Console. Și gata. Atât mi-a fost. În secunda doi deja eram cu el în brațe, cu CD-ul cu drivere în unitate și cu cablul USB în cealaltă mână, pregătit să îl înfig în sistem. L-am conectat. Drăguțul Windows XP l-a recunoscut și m-am apucat să instalez aplicațiile fără de care bucuria mea nu ar fi fost maximă. Gata, mi-am zis, procedură completă! Let's party. Mi-am încărcat în playlist-uri toată gașca mea de MP3-uri, am legat boxele direct la consolă și am apăsat „Play". Efectele și modul de realizare al acestora sunt practic nelimitate. Totul depinde de imaginația individului. Faci ce vrei, după cum te taie capul. A, nu v-am zis: Hercules DJ Console este o placă de sunet externă și nu are nevoie de alte alimentări decât cea din USB. Poziționarea, precum și modul de operare al butoanelor și al celor două platane sunt oarecum identice cu cele de pe mixerele profesionale, deci cei mai experimentați în acest domeniu se vor simți în largul lor.

Ieșirea audio poate fi pe șase canale, iar panoul din spate oferă întreaga gamă de conectori atât pentru legături analogice, cât și digitale pentru a realiza astfel de legături.

Suita de aplicații „pentru mixaj" ce însoțește acest produs este alcătuită din Virtual DJ, Storm DJ și unul beton pentru începători, New DJ. Deci, mai curând decât credeți, o să-mi lansez primul CD. Vi-l dau gratis, serios, cu condiția să îl cumpărați.



Denumire: DJ Console
Gen: „My Precious" Buttons
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-569.06.00
Preț: 139 EURO (fără TVA)
Calitate:

Lansare RealPlayer 10

Una dintre cele mai mari companii din domeniul software media, RealNetworks, a anunțat prima relansare majoră din ultimii ani a aplicației RealPlayer, versiunea 10. Această nouă versiune este capabilă să ruleze și să administreze cam toate tipurile de fișiere media. Alături de acestea, Real Player va conține cele mai bune codec-uri în materie de audio și video. Cei interesați îl pot download-a gratuit de la adresa www.real.com. O altă îmbunătățire este posibilitatea de a transfera fișiere cu peste 50 de dispozitive externe.



Imagini 3D mobile

Ultima găselniță în materie de imagini 3D a fost prezentată de ATI în cadrul unei expoziții din Las Vegas. Imaginile 3D sunt generate cu ajutorul unui nou chipset grafic, ce va fi implementat în viitoarele telefoane mobile. Denumirea inteligentului chipset va fi Imageon 2300. Pe lângă capacitățile sale grafice, acesta știe să lucreze și în mod Dual Display, în cazul în care telefoanele cu clapetă vor atinge acest stadiu. Și rezoluția camerelor digitale va fi în creștere; se va ajunge la rezoluții de maxim 0,3 megapixeli.





Gigabyte SA4LB

Acum câţiva ani, când am dat pentru prima oară nas în nas cu computerele şi încercam să fur meserie de la fel de fel de meseriaşi, rămâneam oarecum „interzis" la unele faze de-ale lor în momentul în care le apărea în faţă o super carcasă. În cele mai multe cazuri puterea de calcul a respectivelor PC-uri era „măsurată" după dimensiunea carcasei. Cu cât carcasa era mai mare şi mai impunătoare, cu atât se zicea mai tare: mamă ce calculator beton! (Mai ştiu un domeniu, unde mărimea contează, dar...): Vorba aia, vai de capul procesorului din interior (recunosc, doar în unele cazuri). În momentul de faţă, această speculaţie nu mai are acelaşi impact. Mai nou, au început să apară carcase din ce în ce mai mici, mai aerisite şi, de ce nu, mai silenţioase. Şi nu zic doar aşa, să mă aud vorbind. Aceste criterii chiar le-am întâlnit la PC-ul de faţă. Produs de cei de la Gigabyte, acest barebone este atât de silenţios încât rişti să îl laşi aprins fără ca măcar să îţi dai seama. Nu numai că nu îl auzi, dar mai poţi să îl şi pierzi. Dimensiunile acestuia nu le depăşesc pe cele ale unui Video Player, iar interiorul său este chiar impresionant. Toată munca „de jos" o face placa de bază Gigabyte GA-P4GVP. Pe ea este montat un procesor Intel Celeron la 2000 MHz şi un harddisk Western Digital de 40 GB. Sub el, o unitate CD-RW 52-32-52 ajunge pe culmile fericirii. Elementele de conectivitate ca Nea' USB sau porturile paralel şi de reţea sunt prezente. Din cauza absenţelor, au fost exmatriculate portul FireWire, unitatea floppy şi slotul AGP. Eh, ce ţi-e şi cu slot-ul ăsta AGP! Poate vrea cetăţeanul să îşi pună un Radeon, ceva. De unde? Nimic. Te mulţumeşti doar cu video-ul onboard cu 8 MB din memoria sistemului. Problema e că restul componentelor din interior sunt cele clasice, pe care le întâlnim de obicei în PC-uri. Poate sursa şi cu placa de bază ar avea ceva de comentat. Dar cine mai stă să asculte şi părerea lor? Absolut nimeni. Şi ştiţi de ce? Datorită preţului. Acest sistem plus o tastatură costă nici cât un sfert dintr-un PC normal fără prea multe pretenţii.

Denumire: SA4LB
Gen: Barebone PC
Producător: Gigabyte
Distribuitor: Caro Group
Telefon: 021-313.71.09
Preţ: 349 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Altec Lansing AHS-502



Alegerea unei perechi de căşti se face după mai multe criterii, ca de exemplu dimensiunea, puterea, gradul de fidelitate ş.a.m.d. Ei bine, această pereche de căşti m-a încântat. Ba mai mult, cu ajutorul microfonului poţi purta o conversaţie telefonică via Internet. Pe fir se găseşte un mic potenţiometru ce permite reglarea volumului în căşti şi, implicit, a senzitivităţii microfonului.

Denumire: AHS-502
Gen: Audio System
Producător: Altec Lansing
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preţ: 21 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ □

TwinMOS USB2.0 Mobile Disk II



Despre discuri mobile realizate de fel de fel de companii şi cu fel de fel de capacităţi am mai discutat. Despre ce nu am discutat noi este acest TwinMOS Mobile Disk. Micul gigant este capabil să stocheze o capacitate totală de 1GB, aka 1024 MB. Cu ajutorul vestitului port USB 2.0 puteţi să vă transportaţi datele sigur şi uşor între PC-uri. E mai simplu şi mult mai comod decât să umbli cu RW-urile la buzunar.

Denumire: Mobile Disk II
Gen: Micul Sfarmă Piatră
Producător: TwinMOS
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preţ: 299 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Microsoft MultiMedia Keyboard



Trăind într-un mediu multimedia, se presupune automat că am avea nevoie şi de o tastatură multimedia. O soluţie de această natură au realizat şi cei de la Microsoft: o tastatură naturală, fără coloranţi sintetici şi compuşi chimici, cu 104 taste standard, plus alte câteva seturi de butoane care formează modulul multimedia. Modul de construcţie este foarte ergonomic, însă e nevoie de ceva timp să te obişnuieşti.

Denumire: Natural Keyboard
Gen: Maseuza nu e inclusă
Producător: Microsoft
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preţ: 34 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Packard Bell AudioKey



Şi de această dată urcă pe scenă vedeta... USB. Tot el este protagonistul numărului următor. Împreună cu asistentul său, Packard Bell, încearcă să scoată din joben un MP3 Player. Şi... reuşesc să şocheze cu o memorie de 128 de MB, în care pot fi stocate MP3-uri şi alte soiuri de fişiere. Controlul funcţiilor se face prin intermediul câtorva butoane, iar dacă îţi place să faci pe detectivul, îţi poţi permite să înregistrezi şi alte sunete... în limita... bunului simţ.

Denumire: AudioKey
Gen: Muzică şi MP3-uri
Producător: Packard Bell
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preţ: 125 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ □

SYD DSC-3900C



În terenul camerelor digitale a mai intrat un jucător. La prima vedere, pare a fi unul obișnuit, însă cu sânge românesc. Brand-ul SYS este înregistrat în România și pune la bătaie întreg meniul camerei în limba română. Că nu toți am avut bonă englezoaică.... Din punctul de vedere al specificațiilor tehnice, această cameră are un senzor CCD de 2,1 Megapixeli și un zoom digital de 4x. Ecranul TFT de 1,6" din spate ajută la captura de imagini fără a mai fi nevoie să „ochiți" prin ocular. Din păcate, cei 8 MB ai memoriei interne sunt insuficienți celor ce prestează pe post de „paparazzi".

Denumire: DSC-3900C
Producător: SYD
Gen: În românește: cameră foto
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 139 EURO (fără TVA)
Calitate:

Logitech Rumblepad Gamepad



În ultima vreme am observat cu toții că sunt la modă jocurile copiate de pe console. Și cum nu toate joacele se pupă cu tastatura, unii au pus mâna și s-au apucat să facă și gamepad-uri. De la Logitech apare unul mai șlefuit, ce-i drept, care are un force feedback de îți scutură până și dinții. Spre deosebire de majoritatea gamepad-urilor, acesta dispune și de buton de throttle, care poate deveni uneori extrem de util.

Construcția și gradul de flexibilitate al celor două mini-stick-uri nu pot decât să ducă la precizie și la confort în timpul jocurilor. Butoanele sunt aproape OK însă, per ansamblu, soluția Logitech poate fi o salvare.

■ BogdanS

Denumire: Rumblepad Gamepad
Producător: Logitech
Gen: În loc de tastatură
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 35 EURO (fără TVA)
Calitate:

Yamaha EZ-250i



Rapsozii patriei, latenți în fiecare dintre noi, au un motiv în plus de bucurie, pentru că Yamaha ne oferă, în buna tradiție a industriei de instrumente muzicale electronice de producție japoneză, o nouă, frumoasă și performantă orgă electrică, ce permite interpretului să-și etaleze din plin veleitățile artistice (de exemplu, chiar acum Koniec se veleitează pe urechile noastre, fapt pentru care îi mulțumim și îi dăm zece mii de lei de troleu să plece acasă...).

Claviatura lui EZ-250i oferă cinci octave (spațiu suficient pentru ca începătorii și cei cu abilități medii să se poată desfășura în voie). Pe lângă clapele care se iluminează la apăsare sau în funcție de armonia aleasă, rapsodul poate alege dintre cele 80 de piese muzicale preînregistrate (*Nocturnă* (Chopin), *Simfonia a 9-a* (Beethoven), *Englishman in New York* (Sting), *Hey, Jude* (Beattles) etc.), 100 de stiluri și 120 de instrumente de o mare varietate. Combinațiile ritmice și armonice extrem de diverse pot fi obținute dacă apăsați ce trebuie și sunteți atenți la ecranul cu informații detaliate aflat deasupra claviaturii.

EZ-250i vine împachetată cu un stativ pentru note, cu un manual serios și cu un song book bine împănat cu partiturile unora dintre cele mai cunoscute piese clasice și moderne. Cei care vor să învețe să cânte la pian au un prieten în EZ-250i, care oferă funcții de metronom, display al poziționării corecte a degetelor și lecții de pian (cu cinci etape – de la începător la expert).

Orga poate fi conectată la PC prin portul USB, pentru a-i dezvolta imaginația în materie de sunete.

Cu EZ-250i, orice profan în ale pianului poate să „cânte" în doar câteva minute, dar și experții au în față multe ore de delectare. Enjoy!

■ Mike

Denumire: EZ-250i
Producător: Yamaha
Gen: Clape
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 325 EURO (fără TVA)
Calitate:



ATIngerea Perfecțiunii Grafice

ATI vs ATI

Una dintre cele mai adevărate faze pe care noi, jucătorii înrăiți, am trăit-o mai recent, este momentul în care vii acasă bucuros cu jocul abia cumpărat (aka Deus Ex – Invisible War, care a pus gheara pe Mike), pornești PC-ul (aka computerul), deschizi unitatea optică (aka CD-ROM-ul), instalezi softul (aka jocul), după care admiri poze (aka slideshow). De ce? Ce s-a întâmplat? S-a rupt filmu'? Am uitat să derulez banda? Oi fi prea obosit? Ce-i drept, n-am închis un ochi de multe ore, dar dom'le, nici chiar așa. Fără să stau prea mult pe gânduri, pun mâna pe telefon și sun un prieten (pentru că varianta 50/50 era epuizată). Și începem: „că uite ce mi-am luat, și uite așa și pe dincolo, și tot ca naiba merge! Ce are?" După câteva clipe de ezitare vine și răspunsul, care de fapt e o întrebare: „Da' tu ce placă video (aka încetinitor grafic) ai?" – „Cică e una mai veche, de pe vremea când mi-o luat bunică-mea compu' din supermarket (aka piață)." Ei bine, acesta este răspunsul fatal. Soluția (aka rezolvarea) problemei este simplă – alți bani, altă distracție, alte speranțe la orizont: upgrade-urile. Toți le vrem, le dorim, le venerăm, însă nenea ăsta a lu' Upgrade nu se lasă așa ieftin.

În ce constă un upgrade, asta depinde de fiecare cetățean în parte. Sau nu? Să zicem că păstrăm carcasa, unitatea floppy, cablul de alimentare și tastatura. Restul le schimbăm. Să zicem că facem rost de altele. O placă de bază mai bazată, un procesor mai pricopsit, o memorie mai ștearsă de praf și o placă video mai video. Ei bine, asta-i buba! Un accelerator grafic adevărat costă cât trei sferturi din tot calculatorul. Pentru mulți dintre gameri, acest lucru este inadmisibil.

Dacă tu crezi că faci parte din această majoritate, aceste cuvinte îți pot fi de folos. Dacă nu faci parte din această categorie, treci la următorul alineat.

Următorul alineat. Deci, plăci video. Au fost, sunt și cine știe ce avioane or mai veni. Procedura e simplă. Că tot se vorbește în stânga, -n dreapta, -n sus și-n jos despre plăcile ATI, am hotărât să mă leg și eu de cooler-ele lor, să văd ce le poate pielea. Care e, mă nene, diferența între ele? În această vreme, prețul nu mai e demult considerat un barometru corect în a evalua un produs.

ITSolar ATI Radeon 9800 XT

+ monitorizare hardware
– necesită alimentare externă
+ sistem de răcire

Nota LEVEL:	94,21
Performanță:	100
Dotare:	74,25
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 650 EURO (fără TVA)	

Stau tâmpit și mă uit la placa asta și nu îmi vine să cred că este cea mai tare placă grafică de pe planetă. Deși arată ca un mastodont și-mi rupe slotul AGP cu greutatea ei, această placă are un sistem de răcire gândit cu cap. E toată acoperită în cupru, iar cu „elicea" asta cât casa mi se pare extrem de silențioasă. Asta mi-ar trebui! După ce că dau doi saci de bani pe ea, să îmi și șuiere ca un reactor în carcasă! Nu mulțumesc! Și-așa am cooler-ul de pe procesor, care mă scoate din sărite...

Și iarăși mă uit la placa asta și dau peste memorii. Ăștia nu-s normali! Au băgat 250 de MB DDR 2, memorie care nici măcar nu e folosită în totalitate. Dacă ar fi s-o judecăm puțin, nici în cele mai năprasnice jocuri, cu toate detaliile trase la maxim și cu super antialiasingu' lu' peste, să zicem că abia-abia s-ar ocupa 128 de MB. Restul rămâne de izbeliște. Dar nu contează, dă încântător la ureche și înfiorător la buzunar.



Sapphire ATI All-In-Woder 9800 PRO

+ TV Tuner și telecomandă
+ accesorii
+ dotare

Nota LEVEL:	91,26
Performanță:	94,88
Dotare:	70,6
Distribuitor: FiT Distribution	
Telefon: 021-201.15.16	
Preț: 392 EURO (fără TVA)	

Alo baza? Aparatele de bord detectează o lumină ciudată? Este asemănătoare cu cea a unei pietre prețioase. Reduc până la viteza de croazieră. Analizez datele. Roger, Roger. Suprafața 9800 PRO este ceva mai aridă. Întâlnim și aici un sistem de răcire, ceva mai slab reprezentat, însă își face treaba. Memoria Samsung nu necesită răcire suplimentară. Dar atenție! Am întâlnit un obiect străin! Cer permisiunea de a survola mai în detaliu. Obiect identificat. Conform computerului de bord, acesta a fost clasat în categoria TV Tuner și are rolul de a recepționa posturi TV în standardul Pal/Secam, specifice Terrei. TV Tuner-ul funcționează perfect doar în compania unei telecomenzi ce se livrează împreună cu această placă. Conform ultimelor date, reiese faptul că ființele care se folosesc de acest dispozitiv sunt foarte interesate atât de prelucrare și editare video, cât și de plimbarea prin spații virtuale, destul de avansate ca detaliu și pe care pământenii le numesc jocuri. Mission complete. Over.

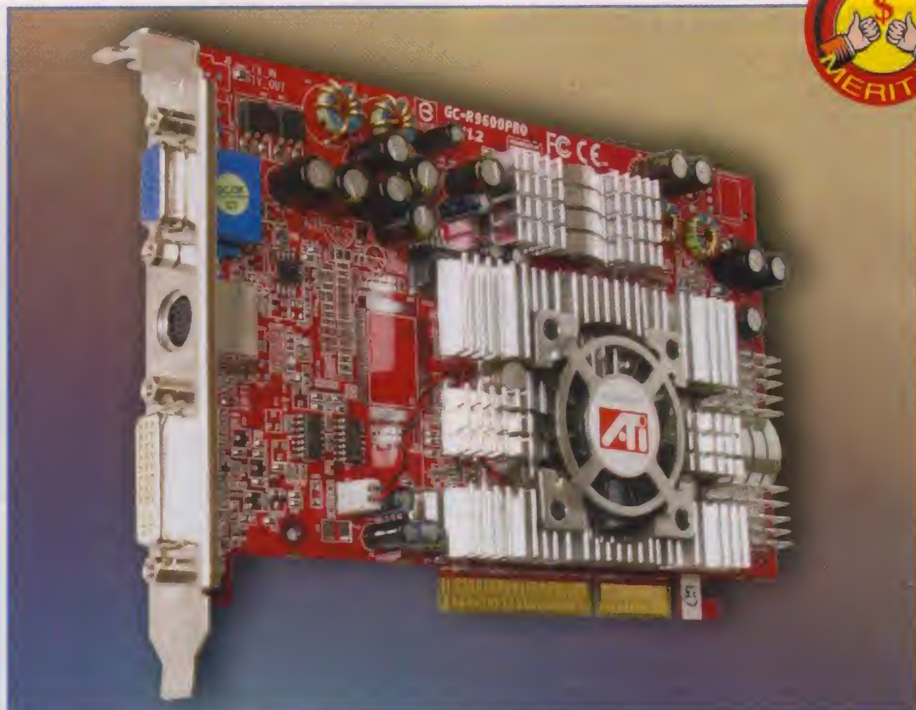




GeCube Game Buster 9600 PRO

+ nu are nevoie de alimentare externă
+ joc full
+ preț

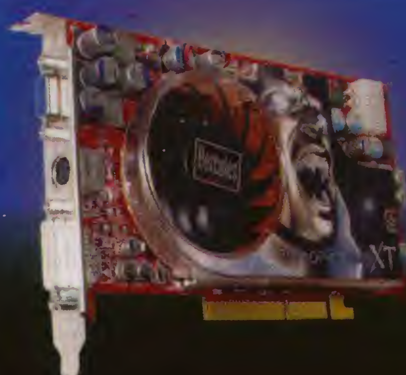
Nota LEVEL:	62,93
Performanță:	62,31
Dotare:	67,70
Distribuitor: Skin Media	
Telefon: 021-231.50.97	
Preț: 150 EURO (fără TVA)	

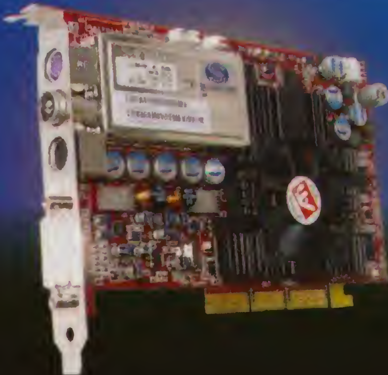


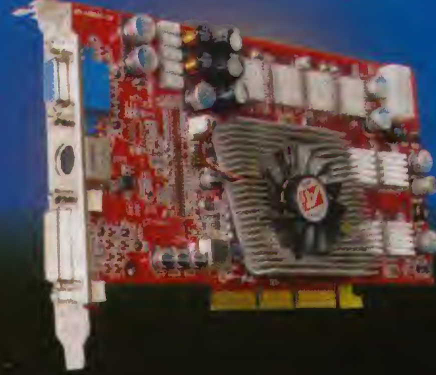
„Mâinile sus! Mâinile sus!" strigă dintr-un colț al calculatorului GeCubu 9600 Buster către infractorul Deus Ex – Invisible War. „Predă-te sau trag!" Simțindu-se oarecum amenințat, DE –IW începe încet, încet să mai crească numărul de FPS-uri. Ca un adevărat apărător al drepturilor fâpsurilor, agentul GeCubu, ridicat la gradul PRO, are în dotarea standard o vestă anti-temperatură realizată dintr-un aliaj foarte ușor, armament D-Sub și DVI de calibru 9600 și un TV-Out pentru cazuri de forță majoră. Experiența agentului „Buster" poate fi testată în jocul full Delta Force Black Hawk Down sau într-unul dintre jocurile demo care-l însoțesc în cutie. Investiția necesară achiziționării „agentului" este rapid amortizată, deoarece performanțele sale în jocuri sunt mai mult decât acceptabile, cel puțin pe termen scurt. Totul depinde de perioada în care și de priceperea cu care programatorii reușesc să implementeze instrucțiunile DirectX 9 în jocurile ce vor apărea.

Cu riscul de a mă repeta, această placă grafică oferă boost-ul necesar de care un gamer are nevoie să se bucure de megaproducțiile în materie de grafică 3D pe PC.

Nume placă	ITSOLAR 9800 XT	Hercules 9800 XT Classic	Sapphire 9800 PRO	GeCube 9800 PRO	Sapphire 9700 PRO
Ofertant	Flamingo Computers	[illegible]	FIT Distribution	Skin Media	UltraPRO Computers
Telefon	021-2225041	[illegible]	021-2011516	[illegible]	021 2117090
Preț (EUR fără TVA)	650	400	392	363	355
Chipset	ATI R360	ATI R360	ATI R350	ATI R350	ATI R300
Memorie	256 MB / DDRAM II	256 MB / DDRAM	128 MB / DDRAM	256 MB / DDRAM II	128 MB / DDRAM
TV-Out	da	da	da	da	da
VIVO	nu	nu	da	nu	da
Conector DVI	da	da	da	da	da
TV-Tuner	nu	nu	nu	nu	nu
Frecvență GPU (MHz)	412	412	380	380	325
Frecvență memorii (MHz)	730	730	680	700	620
Bundle	DVI-CRT Cabluri video CD - soft DVD Player CD - Utilitare Cablu Alimentare	DVI-CRT Cabluri video CD - soft DVD Player Talon Serial Half-Life 2 Cablu Alimentare	DVI-CRT Cabluri video Cablu Alimentare CD - Editare Video CD - Joc Full: Tomb Raider	DVI-CRT Cabluri video Cablu Alimentare CD - Joc Full: Black Hawk Down CD - soft DVD Player	DVI-CRT Cabluri video Cablu Alimentare CD - Editare Video -
Scor 3D Mark 2001	18283	18328	[illegible]	17890	[illegible]
Nota performanță	100,00	99,98	94,61	94,88	91,11
Nota documentație	61,44	61,43	55,71	58,37	55,71
Nota dotare	74,25	73,75	85,25	70,60	84,25
Nota LEVEL	**94,21**	**94,12**	**91,26**	**89,42**	**88,31**







PowerColor Radeon 9200 Vivo

+ funcții Vivo
+ cantitate de memorie
- sistem răcire

Nota LEVEL:	41,08
Performanță:	35,20
Dotare:	65,65
Distribuitor: ProCA România	
Telefon: 021-323.82.00	
Preț: 84 EURO (fără TVA)	



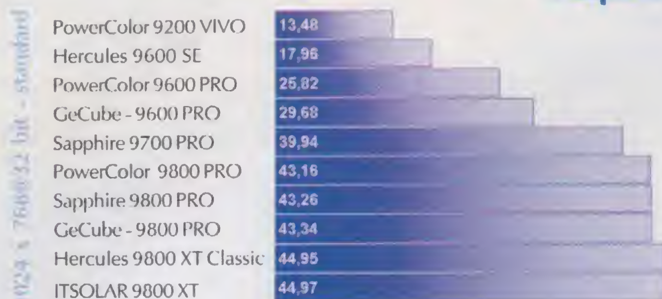
Mezinul familiei ATI Radeon și-a făcut și el intrarea în acest test. Ce-i drept, a cam fost împins de la spate... Din pricina „handicapului" din naștere, nu a avut puterea de a pune piciorul în prag precum fratele său mai mare, XT. În tot ceea ce are de făcut, chipset-ul Radeon 9200 nu îl ajută de nici o culoare. Ba dimpotrivă, parcă ar refuza orice i-ai da să facă. Situația ideală pentru el este să stea undeva ascuns într-un amărât de raft și doar să zâmbească frumos. Problema e că nici chestia asta nu o face klumea. Are și el o perie de sârmă pe el, care ține doar umbră chipset-ului grafic, în zilele călduroase. Pe restul plăcii, bate vântul. Pe ici-colo niște „pese" doar așa, cât să lege niște contacte electrice.

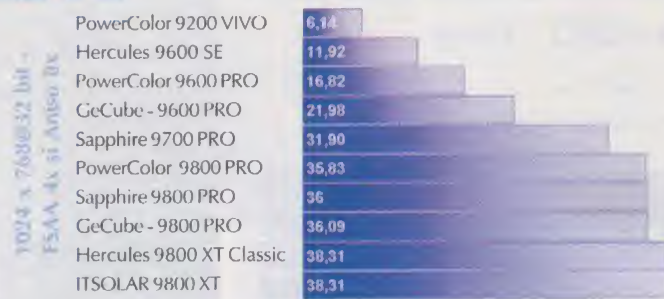
Dar stați! S-a enervat! Dintr-o mișcare de cârjă, își încordează memoriile și rămânem blocați. O materie brută de 256 MB este automat pusă în poziție de atac și în câteva clipe și-a și conectat cablurile video. Din configurația lor ne dăm seama că această placă video ne pune la dispoziție funcții de intrare și ieșire video ce pot fi folosite ulterior în diverse scopuri. Dacă aveți MARE nevoie de aceste funcții VIVO, să zicem... Dar în nici un caz nu vă recomand să vă lipiți de acest gen de plăci.

PowerColor 9800 PRO	GeCube - Game Buster 9600 PRO	PowerColor 9600 PRO	PowerColor 9200 VIVO	Hercules 9600 SE	Nume placă
ProCA România	Skin Media	ProCA România	ProCA România	Ubi Soft România	Ofertant
021-3238200	[illegible]	021-3238200	021-3238200	021-5690600	Telefon
272	150	120	84	95	Preț (EUR fără TVA)
ATI R350	ATI RV350	ATI RV350	ATI RV280	ATI RV350	Chipset
128 MB / DDRAM	128 MB / DDRAM	256 MB / DDRAM	256 MB / DDRAM	128 MB / DDRAM	Memorie
da	da	da	da	da	TV-Out
nu	nu	nu	da	nu	VIVO
da	da	da	da	da	Conector DVI
nu	nu	nu	nu	nu	TV-Tuner
380	400	400	250	325	Frecvență GPU (MHz)
680	730	600	400	400	Frecvență memorii (MHz)
DVI-CRT	DVI-CRT	DVI-CRT	DVI-CRT	DVI-CRT	Bundle
Cabluri video	Cabluri video	Cabluri video	Cabluri video	Cabluri video	
Cablu Alimentare	CD - Joc Full: Black Hawk Down	CD - soft DVD Player	CD - soft DVD Player	-	
CD - soft DVD Player	-	CD - Joc Full: Tomb Raider	CD - Editare Video	-	
CD - 7 in 1 Games	-		-	-	
17800	12508	10084	7719	6002	Scor 3D Mark 2001
91,99	62,31	47,72	36,16	35,20	Nota performanță
57,14	58,57	57,14	57,14	61,43	Nota documentație
66,25	67,70	69,23	80,77	65,65	Nota dotare
87,98	**62,93**	**51,27**	**43,89**	**41,08**	**Nota LEVEL**

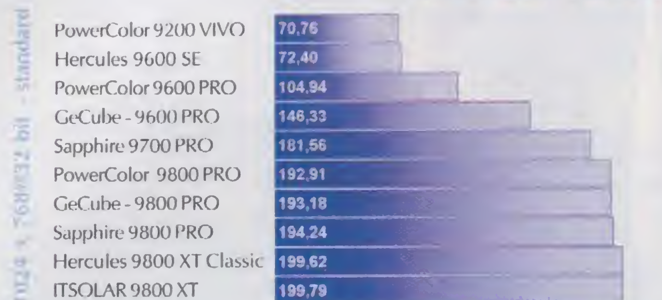


AquaMark 3



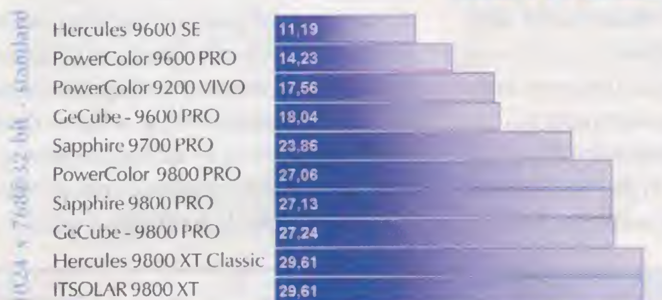


Unreal Tournament 2003





Gun Metal Benchmark

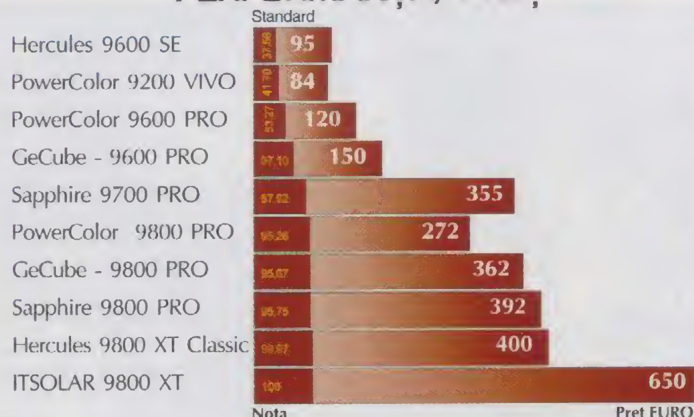


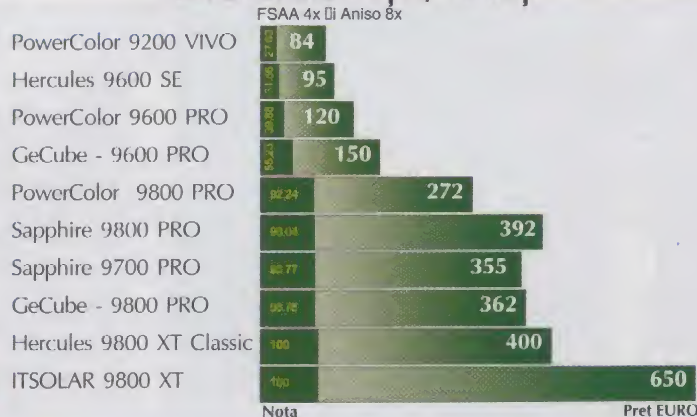


Deci, să le dăm de pământ, la propriu.

Pentru început, am alcătuit un sistem în jurul unei plăci de bază ABIT AN7. Bună placă. Pe ea am montat un procesor AMD Barton 3200+, ce a rulat pe un FSB de 400 MHz, și o pereche de memorii Kingston HyperX DDR 400 ce au totalizat 512 MB. Harddisk-ul pe care l-am folosit a fost un model Serial ATA de 36 de GB WD Raptor WD360. După montare, am instalat un Windows XP, Service Pack, driverele plăcii de bază, DirectX 9.0b și ultima colecție de drivere video ATI Catalyst 7-962. Aplicatiile folosite pentru testare au fost 3D Mark 2001, Aquamark 3, Unreal Tournament 2003 și Gun Metal. Aceste aplicații, dar și driverele, au fost instalate, configurate și rulate identic pentru toate plăcile, ca nu cumva, Doamne ferește!, să se certe între ele. De asemenea, benchmark-urile folosite au fost configurate în așa fel încât placa grafică să fie cea care să „rezolve" toată munca, să nu verse nimic pe procesor și să nu facă firimituri. Testul s-a făcut la rezoluția de 1024 x 768 în 32 de biți și a fost rulat în două schimburi. În prima tranșă s-au testat plăcile în mod Standard (Default), iar în cea de-a doua s-au aplicat opțiunile de Antialiasing 4X și Anisotropic Filtering 8X, la care unele plăci au rămas cocoșate de durere. Pentru a ține acest sistem în picioare, în special „piesele grele", am optat pentru o sursă Hiper, capabilă să dezvolte o putere de 420 de Wați „true power". Consumul mediu de carburant a fost cam 15,69 litri la sută. Așa că aviz amatorilor. Dacă vă gândiți la un upgrade serios, luați în calcul și o sursă serioasă. În caz contrar, o să sară procesorul ăla cu „gura".

■ **BogdanS**





GET MOBILE

Nokia 610



Nimic nu este mai „ilegal" decât momentul în care îți conduci liniștit mașina prin oraș, admiri atracțiile turistice, vorbești la telefonul mobil și te zărește nenea polițistu' din mijlocul intersecției. Mamă-mamă, ce te-ai lipit de o amendă cât tine de mare... asta în cel mai fericit caz. Pentru a evita realizarea unei astfel de „găuri" în buget, compania Nokia lansează pe piață un dispozitiv destinat „eliberării manuale". Per ansamblu, el funcționează pe principiul car kit-urilor care pe la noi nu prea au așa mare căutare (probabil din cauză că predomină mașinile de construcție autohtonă). Totuși, Nokia 610 are în dotare câteva elemente interesante. După cum explică producătorii, Nokia 610 utilizează tehnologia GSM/GPRS și oferă conectivitate Bluetooth. La ce folosește acest lucru? Ei bine, în momentul în care șoferul a urcat la volan, telefonul acestuia va fi detectat automat și tot automat se va realiza o conexiune între telefon și rețeaua GSM, prin intermediul lui Nokia 610. Astfel, nu va mai fi nevoie să țineți telefonul într-o mână și să apăsați accelerația cu cealaltă...



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	73 x 57 x 30mm
Greutate:	92 g
Display:	LCD - Monocrom
Rezoluție Display:	84 x 24 pixeli
Tip acumulator:	N/A
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Motorola V80



De o bucată de vreme, compania Motorola a pus la dispoziția cumpărătorilor noi modele de telefon cu un design din ce în ce mai plăcut și mai colorat. Se pare că, într-un final, și-au dat și ei seama că, în afară de calitate, utilizatorul contemporan are nevoie de un telefon cu un aspect mai comercial, mai colorat, mai rotund și, de ce nu, mai ergonomic. Acest trend în telefonia mobilă este susținut și de noul membru al familiei Motorola: V80 (Ta-Daaa!!!), care cântărește doar 90 de grame și, la dimensiunile sale, oferă o gamă de funcții destul de bogată. Dintre acestea le amintesc pe cele mai importante: camera foto încorporată, suport pentru aplicații Java, Bluetooth, WAP 2.0, xHTML Browser, client de e-mail ș.a. Pentru încântarea audienței pot fi folosite sunetele polifonice sau, dacă nu vrei să deranjezi pe nimeni, îl poți trece în modul vibracall. După cum ne-am obișnuit deja, și acest Motorola V80 este un model triband.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	99 x 45 x 20 mm
Greutate:	90 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 130 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

Tel.Me T918

În ceea ce privește acest model de telefon, situația este mai colorată. T918 este colorat din cap până în picioare. Nimic nu a scăpat necolorat. Până și șuruburile au culori, nu-s gri. Acest mirobolant curcubeu și faptul că are un design, aș putea să zic, „naiv" demonstrează clar că grupul țintă de clienți care ar folosi acest model de telefon se încadrează lejer la „vârstă fragedă". Lăsând gluma la o parte, merită să vă atrag atenția că acest telefon este realizat de o companie ce își are sediul în Europa. Tel.Me T918 are în dotare un ecran touchscreen de ultimă generație și un difuzor ceva mai mare decât în mod obișnuit, de unde și faptul că pe acest telefon pot fi ascultate la un volum mai mare, în afară de sunetele polifonice, sunete stocate în format SP-MIDI sau I-Melody. Cantitatea de memorie inclusă permite stocarea a 1000 de numere de telefon în agendă, plus alte aplicații ce pot fi download-ate de pe Internet prin diverse metode. T918 are în dotare o cameră foto VGA (640 x 480 pixeli). Nu lipsesc nici jocurile, trei la număr: Pipemania, 4 Wins și Elimination, extrem de utile în momentele plictisitoare.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	111 x 50 x 21mm
Greutate:	125 g
Display:	CSTN - transflexive
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 270 de ore
Talk time:	maxim 3 ore

■ BogdanS



Service autorizat



„Îmi apar puncte colorate pe texturi."

Vasile Adrian – @

1. Am un Pentium II la 400 MHz, GeForce 2 MX 400 cu 64MB și 384 MB SDRAM cu Windows 98 SE. În jocuri care folosesc Direct3D sau OpenGL îmi apar puncte colorate pe texturi. Cum pot să remediez situația?

2. Cum activez slotul AGP, că în Riva Tuner îmi zice că este dezactivat? Vă rog să mă ajutați.

P.S. Problema nu este din cauza sistemului de operare, deoarece îmi face la fel pe mai multe.

R: *1. Pete sau distorsiuni de culoare apar în momentul în care placa video suferă intenționat o overclock-are mai puternică, prin intermediul unui soft de acest gen. Ca să scapi de problemă, îți recomand* ***să mai reduci din frecvența memoriei/chipset-ului grafic*** *până la o valoare optimă, astfel încât imaginile să fie afișate corect. Dacă nu e din această cauză, te sfătuiesc să faci un update de drivere.*

2. Activarea slotului AGP se face din BIOS. Sistemul de operare activează acest slot deoarece are nevoie de el pentru a putea folosi placa grafică. Riva Tuner spune că este dezactivat din pricina faptului că el citește toate setările începând de la nivelul BIOS-ului plăcii de bază.

„Placa de sunet scoate un vâjâit."

Neațu Dragoș-Mihai – @

Hello! Am un Athlon XP 3200+ (overclocit de la 2800+), 512 MB DDR 400 (overclocită de la 333), o placă de bază Asus A7N8X, o placă video Ti 4200, toate ambalate într-o carcasă Chieftec de server XXL ce are o ventilație cel puțin reușită (6 ventilatoare de carcasă). Problemele mele sunt:

1. Placa de sunet, care e integrată, scoate din când în când un vâjâit ce durează câteva minute. Am încercat și cu căștile și tot a vâjâit după câteva ore de joc.

2. La GTA3 am anumite bug-uri pe care nu țin minte să le fi observat acum un an când l-am terminat prima oară. Placa video nu e încălzită, dar ceva miroase a putred. Un amic a avut probleme de genul ăsta când placa lui video avea ventilatorul stricat (e adevărat, un GeForce2 nu cred că se prea încălzește).

3. Mai am un monitor Samsung SyncMaster 959NF 19", surround Genius 5.1 de plastic, tastatură + maus Microsoft. PC-ul îl am de vreo 2 ani și, după câteva upgrade-uri, am calculat că am dat pe maiestatea sa vreo 55 de milioane. MERITĂ? Eu zic că nu.

4. Să schimb placa video? Mă dezamăgește din ce în ce mai mult. Eu mă gândeam că ar merita, când apare, cel puțin teoretic, o placă video de două ori mai bună, adică după mine GPU de 500 și Ramdac de 1 GHz. E un raționament corect???

5. E adevărat că după ce închid PC-ul acesta încă mai consumă curent?

R: *1. Vâjâiala de care zici poate fi cauzată de două motive:* ***fie Codec-ul audio este unul prost****, fie de vină sunt curenții de aer puși în mișcare de cele 6 ventilatoare din carcasă ☺. Indiferent de cauză, îți recomand să achiziționezi o placă de sunet mai bună, pe slot PCI.*

2. E posibil să se vadă mai rău din cauza driverelor plăcii video. În aceste drivere noi s-au programat altfel funcțiile plăcii. Instalează niște drivere mai vechi.

3. Și eu sunt de aceeași părere. Dar ca să fii la curent în materie de tehnică de calcul trebuie să cheltuiești bani grei.

4. Teoria ta nu e corectă. Gândește-te la situația în care o placă, cu componente construite cu tehnologie de ultimă generație, îți va da performanțe de 10 ori mai bune decât actuala ta placă, fără ca măcar să crească frecvențele cu 50%.

5. Da. Fără îndoială. Starea de stand-by în care se află calculatorul în acel moment alimentează în permanență câteva componente vitale. Dar acestea consumă destul de puțin în comparație cu un bec de veioză...

„Care e mai bună: GeForce FX sau ATI Radeon?"

Cucu Dragoș Constantin – @

Eu am un procesor Intel PIII la 750 MHz, memorie 128 MB DIMM, placă de bază P6ISA-II cu chipset Intel 815E, AGP 4x, Harddisk MAXTOR 6L020J1 de 20 GB, placă video on-board, placă de sunet Yamaha 724 + CD-ROM TEAC și CD-RW Samsung. Vreau să-mi cumpăr o placă video de vreo 5-6.000.000 lei. Ce îmi recomanzi? Care e mai bună: GeForce FX sau ATI Radeon? E vreo diferență dacă o placă video de 8x rulează pe o placă de bază cu 4x decât dacă ar rula pe una cu 8x?

Vreau să-mi cumpăr o placă audio și un sistem audio de vreo 10-14.000.000 lei. Ce combinație îmi recomanzi? Ar fi bună combinația Creative Audigy 2 6.1+ Logitech X-620 6.1 sau Creative Audigy 5.1 + Genius SW-5.1 Home Theater? Ce e mai bun: un sistem audio la computer sau o combină muzicală?

R: *Vechea bătălie: NVIDIA sau ATI? În limita de bani pe care mi-ai dat-o, poți să îți cumperi un ATI Radeon 9600 sau un FX 5600.* ***Diferențele de performanță între ele sunt extrem de mici****. Totul depinde de gustul fiecăruia. După cum am mai specificat, NU apare nici o diferență dacă o placă video AGP 8x rulează pe o placă de bază cu AGP 4x sau 8x.*

Dintre variantele date de tine, personal merg pe Creative Audigy 2 6.1+ Logitech X-620 6.1. Dacă vrei să îmi urmezi sfatul, îți recomand să iei în calcul și un procesor mai puternic.

Chestia cu combina muzicală e clară: nu îți trebuie prea multă „școală" ca să o folosești, însă sunetul este mult mai clar pe un sistem audio de calitate pentru computer.

■ **BogdanS**

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

AUTOSHOW

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Deus Ex – Invisible War



Cum îi cheamă pe frații Denton?



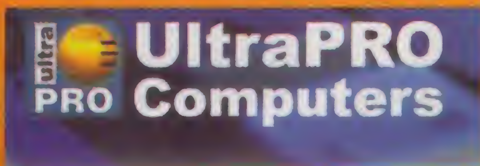
a. Paul și Martin
b. Paul și JC
c. John și JC

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului Deus Ex – Invisible War din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă placa video ATI Radeon 9200 SE

Câte octave oferă claviatura Yamaha EZ-250i?



a. 2
b. 8
c. 5



Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat produsului Yamaha EZ-250i din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2004

Julio Iglesias

Divorcio



SONY MUSIC/
MEDIA SERVICES
Nota 9

Când e vorba de Julio Iglesias, nu te poți aștepta decât la lucruri bune. Deși cântă de multă vreme, el nu s-a abătut deloc de la stilul care l-a consacrat. Noul album, cu un titlu cam pesimist ce-i drept, mai mult ca sigur că va plăcea. Piesele au o linie simplă, peste care alunecă vocea distinctă și liniștitoare a lui Julio Iglesias. Versurile au veșnica temă a dragostei și a suferinței, iar „Corazon de Papel", „Esa Mujer", dar și o piesă în limba engleză, „Crazy in Love" vor face câteva firi mai sensibile să ofteze în disperare. CD-ul este perfect, dar nu pentru cei care suferă de o depresie cronică!

Direcția 5

Promisiuni



SONY MUSIC/
MEDIA SERVICES
Nota 7

Băieții ăștia sunt atât de patrioți de nu-ți vine să crezi. Coperta albumului e foarte colorată, mai ales în roșu, galben și albastru. Să se vadă dom'le că sunt din România! Ce-i drept, artiștii încep să devină din ce în ce mai sentimentali. Dragostea și speranța sunt temele albumului, ceea ce nu e rău deloc, dar prea au făcut o rețetă din asta. Nici regretele nu lipsesc. Piese ca „Ești îngerul meu", „Te voi iubi" (am mai auzit de titlul ăsta de piesă la o altă formație) sau „Cu tine să zbor" vor să te facă neapărat să plutești pe un nor roz. Albumul are 17 piese nu foarte convingătoare. Parcă erau în stare de mai mult. Calitățile vocale ale lui Cristi Enache chiar nu ies în evidență.

Tori Amos

A Tori Amos Collection

Tales of a Librarian



WARNER MUSIC/ A&A RECORDS
Nota 10

Tipa asta e bestială! Iar muzica pe care o face... absolut superbă! Am devenit dependent de CD-ul ăsta după ce l-am ascultat o zi întreagă. Și nici a doua zi nu mă puteam abține să nu-l bag în CD Player. Tori face muzică în adevăratul sens al cuvântului, adică ea compune și interpretează. Piesele ei au de zis ceva, ceea ce rar se mai întâmplă pe plaja muzicii suprasaturată de toate „britneiele", „aguilerele" sau mai știu eu ce alte „dive"... Materialul, dar și atitudinea artistei, merită nota maximă: „every finger in the room is pointing at me/ I wanna spit in their faces" („Crucify"). Doar menționarea unor titluri precum „Cornflake Girl" sau „Me and a Gun" ar trebui să fie un imbold pentru orice îndrăgostit de muzică să scoată bani din buzunar sau, mă rog, să se împrumute ca să pună mâna pe CD! Nu-i o investiție proastă, din contră...

JIMI HENDRIX
UN NOU OMAGIU MUZICAL ADUS CHITARISTULUI



Jimi Hendrix, unul din cei mai celebri chitariști din lume, rămâne încă în memoria fanilor rock și nu numai, la mai bine de treizeci de ani de la dispariția sa. Un nou album omagiu va fi editat în mai 2004 și va reuni mai mulți artiști prestigioși precum Prince, Earth Wind & Fire, Santana, Seal și chiar Eric Clapton. Acest proiect a fost urmărit îndeaproape de sora vitregă a artistului, Janie, care a precizat că tonalitatea acestei compilații va fi mai degrabă orientată spre soul și R&B. Aceste două stiluri de muzică au fost explorate de muzician de-a lungul carierei sale, dar au fost mai puțin cunoscute în repertoriul său.

lifestyle

lifestyle

The Last Samurai

Căpitanul Nathan Algren (TOM CRUISE) este un pic cam dus. Bătăliile pe care le-a purtat odată i se par acum fără sens. Pe vremuri și-ar fi dat viața pentru onoare și patrie, dar acum îl doare undeva. Lumea s-a schimbat. După Războiul Civil, pragmatismul a devenit filozofia de căpătâi. În campaniile împotriva indienilor din vest nu a găsit altceva decât aceeași goană după avere, jaf la drumul mare și crime pentru un galben.

La un univers depărtare, un alt soldat este în aceeași situație. Katsumoto (KEN WATANABE), ultimul reprezentant al unei antice familii de luptători, și-a dedicat viața țării și împăratului. Modernizarea afectează ambele lumi. Și în America și în Japonia au apărut liniile de telegraf și căile ferate. Acestea însă amenință existența codurilor de onoare în care sunt crescuți cei doi.

Drumurile celor doi se încrucișează în clipa în care tânărul împărat al Japoniei îl angajează pe Algren pentru a antrena armata japoneză. Continuarea o puteți urmări la cinematografe.

Data lansării 4 februarie 2004
Distribuit de InterComFilm România









Circuite de foc

Motociclistul Cary Ford (MARTIN HENDERSON) s-a întors în orașul său natal pentru a se întâlni cu *pretenara* sa, Shane (MONET MAZUR), și pentru a rezolva câteva probleme pe care le lăsase în aer. Când a plecat din oraș acum câteva luni, Ford deținea câteva motoare care-i aparțineau, de fapt, lui Henry (MATT SCHULZE), un traficant de droguri nemilos, care mai era și căpetenia unei bande de motocicliști. Acum Henry încearcă să obțină motoarele respective, a căror valoare nu este mai mare decât picătura de benzină pe care o mai au în rezervoare. Deoarece Ford nu se grăbește să coopereze, Henry îi înscenează o crimă: uciderea fratelui mai mic al lui Trey (ICE CUBE), căpetenia bandei Reapers.

Cu ajutorul prietenilor săi de nădejde, Dalton (JAY HERNANDEZ) și Val (WILL YUN LEE), Ford trebuie să se împartă cumva între un agent FBI (ADAM SCOTT) care-l caută pentru crimă, Trey, care vrea să răzbune uciderea fratelui său și Henry, care își vrea înapoi motoarele.

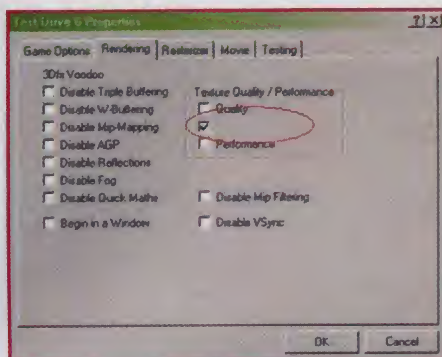
Data apariției 27 februarie 2004
Distribuit de InterComFilm România



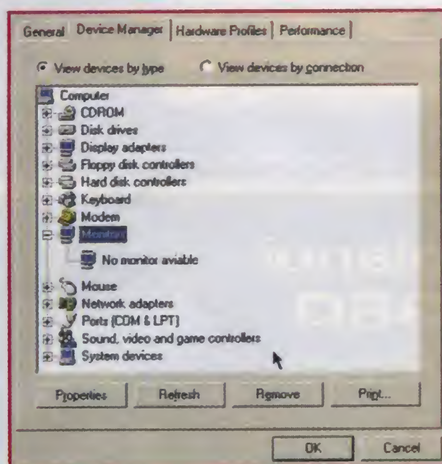








Să bifez, să nu bifez... Să bifez, să nu bifez... Ceva trebuie să facă!
Imagine primită de la andyXPert.



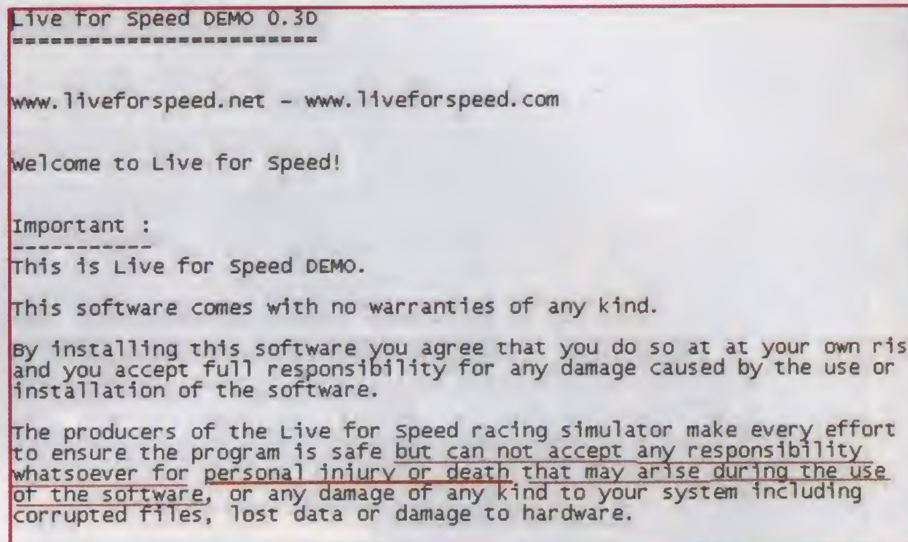
Cum mai pot unii să te mintă așa, fără rușine, direct în față.
Imagine primită de la Lucian Daia.



Dacă mergi ca melcul, ai tot timpul să cultivi puțină iarbă!
Imagine de la Mihăilă Adrian.



Noua reglementare FIFA: albastru când nu știi ce să fluieri.
Imagine primită de la Sajgo Robert.



Live for Speed DEMO 0.3D
========================

www.liveforspeed.net - www.liveforspeed.com

Welcome to Live for Speed!

Important :

This is Live for Speed DEMO.

This software comes with no warranties of any kind.

By installing this software you agree that you do so at at your own risk and you accept full responsibility for any damage caused by the use or installation of the software.

The producers of the Live for Speed racing simulator make every effort to ensure the program is safe but can not accept any responsibility whatsoever for personal injury or death that may arise during the use of the software, or any damage of any kind to your system including corrupted files, lost data or damage to hardware.

Uauuu! Ăsta da joc. Trebuie să pun și eu mâna pe el.
Imagine primită de la Alex_$tudio.



Premiul pentru excelență în echilibristică se acordă juniorului înfipt în cap!
Imagine primită de la Costache Bogdan.



Hehe! Singura modalitate de falimentare a piraților. P.S. Bine că nu s-au gândit încă la ea! **Imagine trimisă de Dragoș.**



Coloana Infinitului în varianta 2004!
Imagine primită de la Crișan Andrei.

Câștigătorul din acest număr este Alex_$tudio.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Duke Nukem: Manhattan Project



Ce fel de grafică întâlnim în jocul Uru: Ages Beyond Myst?

a. 2D ☐
b. prerenderizată ☐
c. 3D ☐

Nume, prenume ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Uru: Ages Beyond Myst din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2004.

THRUSTMASTER

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă volanul Modena 360 Racing Wheel



Ce zoom digital are camera SYD DSC-3900C?

a. 2x ☐
b. 4x ☐
c. 8x ☐

Nume, prenume ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găsiţi în rubrica dedicată produsului SYD DSC-3900C din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2004.

www.

Simon Snowglobe

snowglobe.setpixel.com/data/php/viewdemo.php?size=same&ID=111

Acum, dacă ați reușit să tastați toată imensitatea aia de mai sus în browser-ul vostru de net, veți observa că vă aflați în fața unui joc din ăla mic, simpatic și al naibii de acaparant, pe care o să îl vrea toată lumea din birou după aceea. Așa că spuneți mersi și mai dați-o încolo de muncă.

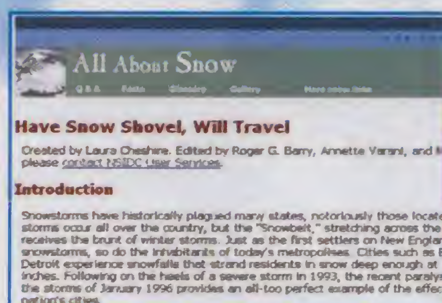




I Know Where Bruce Lee Lives

www.skop.com/brucelee

Fanii filmelor cu Bruce Lee, Sora 13 și alți zburători vor fi probabil extaziați de acest site care le permite să-și vadă visul cu ochii. Da, de acum înainte vă puteți face singuri filme cu Bruce Lee, folosind secvențe, voci și muzică din filmele celebrului bătăuș. Încă o dovadă că Bruce Lee, la fel ca Moș Crăciun, există!





Have Snow Shovel, Will Travel

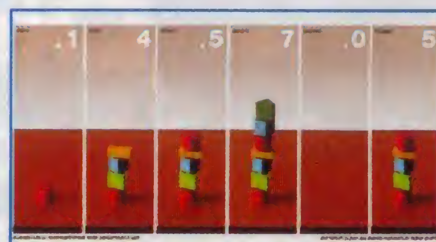
nsidc.org/snow/shovel.html

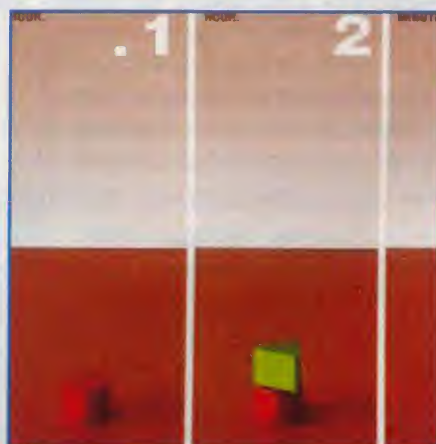
„A History of Snow Removal" suntem anunțați când intrăm pe site. Perfect! Dacă încă nu a trecut iarna și viscolul de abia așteaptă să blocheze traficul, poate aruncă primarul o privire peste site-ul ăsta și se prind câteva idei bune de el.

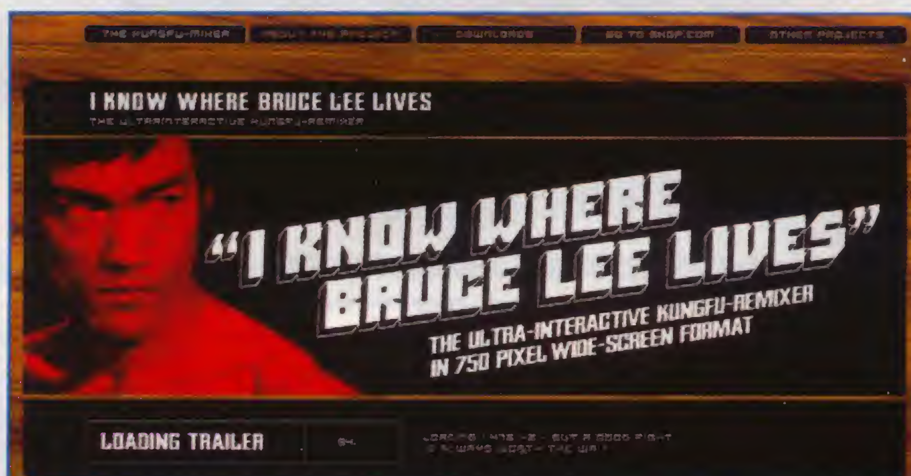
Clockblock 1.0

www.lares.dti.ne.jp/~yugo/storage/monocrafts_ver3/29/bclock.html

Un alt site cu o adresă imposibil de ținut minte. Merită însă chiar și numai pentru primele câteva secunde, în care te vei uita ca internautu' la minunea minunilor și te vei scobi nedumerit în creștetul capului. Dacă starea persistă, vă recomand să vă uitați la ceas și poate vă prindeți.







Distracție la domiciliu

Cum, de ce, unde, când, „nu, pe bune!?" home entertainment

Dacă aș începe acum pe ideea, citez: „ce este de fapt home entertainment?", probabil că cineva m-ar aștepta cu alt tip de „entertainment" la colțul blocului. Așa că n-o să mă agit eu prea tare să explic ce înseamnă de fapt acest termen. Toată lumea știe că este vorba despre distracție la domiciliu. Bine, evident că nu mă refer la șotron sau șai'șase, ci la bucata digitală a problemei.



Televizor HDTV și meniuri de unde telespectatorii pot solicita diferite informații referitoare la Mercedes



Ce trebuie

Este clar, toată lumea se distrează digital. Dacă ai un calculator cu monitor de 17 inch, un DVD-ROM și un sistem de sunet 5.1 înfipt într-un Audigy, poți spune că home entertainment-ul este asigurat. Muzica, filmele și chiar jocurile devin o realitate deosebit de plăcută. Însă conceptul „vestic" merge un pic mai departe. Calculatorul reprezintă doar unul dintre mediile componente ale unei case a prezentului... viitorului la cei mai mulți români. Ideal ar fi să aveți următoarele:

1. O locuință, pentru că în cort s-ar putea să nu aveți destul spațiu.

2. Energie electrică furnizată de o priză sau două cu împământare

3. Un televizor HDTV (high-definition television) cu setul de specificații corespunzător,

cunoscut sub numele de Multimedia Home Platform (MHP). Acest televizor este capabil de a recepționa și de a transmite conținut digital, adițional conținutului TV normal. Cu alte cuvinte, puteți alege ce doriți să urmăriți în seara asta la Cinematecă, plus că veți avea acces la o serie de informații suplimentare prin diferite servicii de informare (Super Teletext). La noi în țară nu e cazul, pentru că nici măcar mini-teletextul nu se prinde ca lumea.

4. Un DVD Player dotat cu sistemul corespunzător de sunet cu decodor digital. În România, Yamaha oferă o gamă suficient de mare de produse, a căror calitate este de necontestat. Acestea sunt DVD Player-e, decodoare și amplificatoare, sisteme Home Theatre ș.a.m.d. În ceea ce privește prețurile... fiecare cum poate. Aș putea spune că această gamă de produse se adresează unei mari diversități de buzunare, însă nu tuturor.

5. Un Digital Hub. Evident că acest mai mult concept decât altceva trebuie explicat. O serie de companii de prestigiu se pregătesc pentru următoarea eră, propunând tot felul de proiecte. Numărul dispozitivelor digitale care ne pot amprenta casa este din ce în ce mai mare. De aceea, unii s-au gândit că vom avea nevoie de un anumit tip de dispozitiv care să le conecteze pe toate. Acest dispozitiv, hub-ul digital, va trebuie să fie la fel de inteligent ca un PC, însă nu mai greu de folosit decât un TV. Astfel, satelitul TV sau cablul, Internetul și radioul vor fi conectate direct cu centrul de entertainment, adică hub-ul digital. Cum va funcționa? În cazul în care doriți să aflați anumite informații și/sau eventual filme și muzică, acest hub digital vă face legătura cu toate celelalte centre și vă va informa și furniza ceea ce aveți nevoie. Filmele vor fi astfel transmise către TV-ul din cameră, muzica spre player-ul audio, revistele digitale spre LCD-ul din baie, berea spre frigider, iar vitele spre pășune. Prețul unui astfel de sistem se pare că va fi undeva între 300 și 2000 de dolari.

6. Un proiector, adică acel dispozitiv capabil să vă redea conținutul digital pe pereți.

7. Adevărul este că abia în ultimul rând veți avea nevoie de calculator dacă doriți să vă și jucați sau să programați, în principiu lucruri specifice... Oare așa să fie? Nu prea cred. Microsoft tocmai a anunțat că va lansa o versiune a lui Windows XP, Media. În colaborare cu o serie de firme, Microsoft dorește să folosească propriul sistem de operare pe post de hub digital. Firmele care s-au anunțat deja interesate, Dell și Gateway, nu vor avea altceva de făcut decât să construiască set-top box-uri pentru a conecta toate dispozitivele din casă. Proiectul poartă numele de Microsoft's Windows Media Center Extender Technology. Așa că este foarte posibil ca PC-ul să devină de fapt hub-ul digital. Acum, sinceri să fim, PC-ul este un pic mai dificil de folosit decât TV-ul, așa că probabil mulți vor prefera hub-ul digital clasic. Greu de spus.

Așadar, vedeți cam ce se va întâmpla la un moment dat în viitor. Ca să parafrazez un cunoscut de-al meu, viitorul începe azi. Evident este vorba de noi, pentru că dincolo de linii-puncte a început deja de ieri. La un moment dat ne vom ridica și noi, însă până atunci mai e. Oricum, exceptând hub-ul digital care nu există, puteți observa că idealul costă deocamdată o grămadă de bani. De aceea numai unii îl pot atinge. Până vom ajunge să ni-l permitem, n-o să mai fie ideal. Realitatea e crudă.

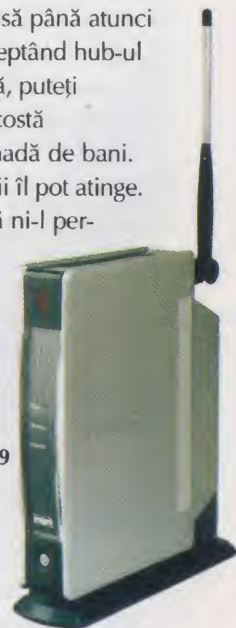
■ **Locke**

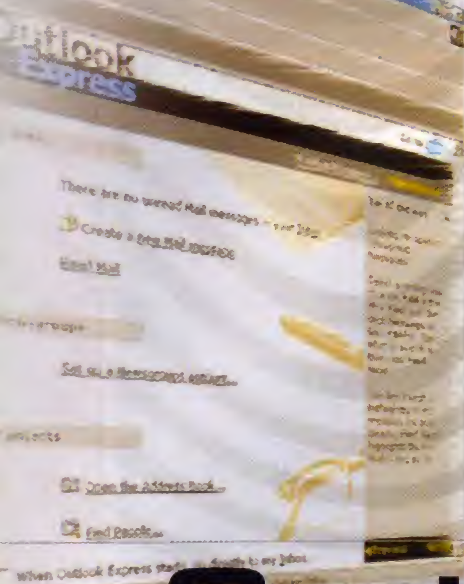
Material furnizat de:
IT&C
Calea 13 Septembrie 87- 89
Tel. 021-411.08.86

Foste idealuri

1939 - Televiziunea este introdusă la Târgul Internațional din New York. RCA, GE, DuMont and Philco sunt printre primele companii care comercializează televizoare. Tot în același timp se dă drumul primei stații radio FM, experimentale.
1948 – Sunt introduse unitățile înregistrabile pe bază de bandă magnetică, primele de acest fel fiind vândute în SUA.
1954 – SUA lansează transmisiunea TV color.
1956 – Primul video recorder este introdus pe piață.
1963 – Philips Electronics NV introduce casete audio și este realizat videodiscul optic - precursorul DVD-urilor și al laserdisc-urilor din zilele noastre.
1972 – Sunt comercializate primele sisteme de jocuri realizate pentru a fi conectate la un televizor.
1976 – Este introdus primul VCR VSH.
1984 – Stațiile TV încep să transmită stereo (audio). Este introdus CD-ROM-ul.
1985 – Se vinde primul TV color cu LCD.
1987 – Oamenii de știință încep cercetarea în domeniul compresiei digitale pentru semnal audio, ceea ce mai târziu va deveni foarte popular sub numele de MP3.
1991 – Sunt introduse PC-urile multimedia, iar SUA începe să testeze un nou sistem de transmisiune TV (HDTV).
1995 – Sunt introduse primele display-uri cu plasmă.
Mijlocul anilor '90 – Dolby a modernizat anteriorul AC 3, producând ceea ce este acum cunoscut sub numele de Dolby Digital.
1996 – Primele DVD Player-e sunt vândute în Japonia.
1998 – Se vând primele televizoare HDTV.
2000 – Se vând primele sisteme DVD recordable.
2004 – Gata!


Sistem de sunet pentru orice Home Theatre care se respectă


Set Top Box care face legătura wireless între dispozitivele digitale din casă



Gusturile se discută

... sau cine știe? Cert e că fiecare joc, chit că e SF, fantasy, de război sau inspirat din realitate își va găsi întotdeauna fani și anti-fani. Din momentul în care ai la activ zeci sau sute de jocuri, începe deja să nu te mai intereseze tematica jocului, ci originalitatea sa. Asta e marea problemă... idei sunt, dar puțini au curaj să le pună în practică.

Tema de luna viitoare este una cu bulină roșie: că tot s-a lansat în România primul joc erotic, vreau să vă întreb ce părere aveți voi despre acest gen de jocuri. Hai, fără frică... oricum o să semnați scrisorile cu un pseudonim.

■ Mitza



Kain Moonglow

Hmmm... interesantă temă a propus nenea Mitza pe luna asta. Cred că dacă facem o analiză mai detaliată a jocurilor din ziua de azi și nu numai, vom vedea că ele se împart în patru mari categorii : Al Doilea Război Mondial, Fantasy, Futuriste și o categorie mixtă în care intră seriile NFS, Worms și multe alte joculețe. Trebuie să recunosc că mie îmi plac TOATE. Da, recunosc, oricând aș fi pregătit să tai gâtu' unui orc, să-i trag clapa unui nemțălău și să mă duelez în cel mai pur stil clasic Mortal Kombat-ist cu săbii laser. Fiecare tip de joc are aspectele lui pozitive și negative. În primul rând trebuie să recunosc că de puțin timp sunt un "devorator" al enciclopediilor Discovery despre WWII. Este ceva foarte interesant ce mă atrage la WWII și sincer nu îmi dau încă seama ce este. Am jucat recent un joc foarte interesant după părerea mea și nu știu dacă și-a găsit locul în LEVEL. El se numește "Hearts of Iron" și merge pe ideea Europa Universalis. Sincer, dacă mă întreabă cineva care este diferența dintre un T-27 și un T-27A habar nu am.

În cazul jocurilor fantasy acelea mă atrag majoritatea datorită RPG-urilor care îmi plac destul de multicel. Nu mai trebuie să amintesc jucatul și răs-jucatul "Diablo 2" sau chiar și "Warcraft 3". Cred totuși că plăcerea de a juca un joc în WWII la majoritatea gamerilor vine din 2 puncte: unul este strategia, nelipsită la orice gamer serios și al doilea cred că ține de psihologie, când urlă un comandant la tine printr-un radio și spune că tu ești singura salvare a aliaților/axei pe o gravă muzică de fundal, nu are cum să nu ți se umple inima de convingere și începi să bubui în stânga și în dreapta cu naziști/aliați.

Jocurile Futuriste îmi plac că mă duc undeva departe, cu gândul la o supertehnologie, la orașe "din sticlă" și suspendate sus în nori, la tunuri frumoase ce trag necontenit particule de plasmă către tine de un roz liniștitor... ce mai... peisaje edenice, care de altfel, fie vorba între noi, numai strănepoții mei o să le apuce...

Oricum, concluzia rămâne una și aceeași, indiferent de joc, chit că-i fotbal, chit că-i WW2, chit că-i Fantasy sau SF... TOATE merită jucate, căci de aceea sunt făcute... cel puțin mie niște jocuri cu notă joasă dată de LEVEL mi-au plăcut destul de mult... oricum eu voi juca de toate, în afară de coșmarul ăla de COUNTER-STRIKE care acum mai are și tupeul să vină cu un "Ground Zero". Să vedem ce o ieși... Dumnezeu cu Mila!

Raziel14

Eu, unul, sunt pasionat de istorie. Poate din acest motiv îmi plăceau jocurile ce se petreceau în trecut, în special WWII. Dar acum, mai ales în decembrie, au apărut atât de multe jocuri plasate în timpul celui de-al doilea Război Mondial. Dacă n-aș ști mai bine aș zice că la câte Garand-uri, Omaha-uri și Panzer-e am văzut, știu mai multe decât din Kissinger și înțeleg mai bine războiul decât cei care l-au trăit. Dacă tot suntem la istorie, mi-ar plăcea să văd un joc despre istoria noastră, a poporului român, de exemplu: "Independence War: 1877-1878" sau orice altceva că m-am tot săturat să joc istoria altora.

SF-urile îmi plac, însă SF-uri în genul Dune sau Star Wars și nu Asimov sau Star Trek. Aici îmi plac doar action/adventure-urile și RPG-urile. Restul RTS-urilor spațiale recente îmi dau dureri de cap.

Fără dar și poate, fantasy-urile îmi plac cel mai mult, deoarece îmi plac

RPG-urile. Deși orice joc este până la urmă un RPG (în traducerea sa), acest tărâm este cel mai propice pentru un RPG adevărat. Plaiurile cu dragoni, zâne, elfi, orci, pitici, păduri vorbitoare sunt mediul potrivit pentru un basm de proporții, unde își face apariția un erou pe măsură, însă pentru a deveni erou trebuie să evolueze, să se bată, să facă experiență, să îndeplinească diferite misiuni. În concluzie, tărâmul fantasy îmi place cel mai mult deoarece are o tentă medievală cu cavaleri, vrăjitori și magii, reprezintă o oarecare detașare de lume, un vis numai bun pentru RPG-uri.

Cam atât, însă aș mai putea zice că un tărâm relativ neexplorat în lumea jocurilor este prezentul. Ar fi chiar haios să vedem un joc ce „vorbește" despre problemele UE și NATO sau despre alte tâmpenii care le vedem la TV. Chiar mă întreb... se mai uită cineva la știri sau la TV în general?

Andrei Cotora

Ce temă prefer când vine vorba de jocuri ? Răspunsul la această întrebare e mai complicat dar voi încerca să fiu scurt. Mie îmi place genul fantasy (humans,orci,elfi,AD&D,etc) dar motivul nu este numai pasiunea mea pentru acest univers cât și faptul că majoritatea jocurilor cu o astfel de temă sunt RPG-uri și se bazează foarte mult pe personalizarea eroului(eroilor) principal(i). Asta înțeleg eu prin interacțiune, ajustarea jocului după acțiunile tale; nu mă încântă cu nimic parcurgerea unor nivele "sterile" lipsite de cele mai elementare scripturi care ar putea aduce puțină personalitate. Concluzia mea ar fi că nu foarte mult contează universul în sine cât măiestria cu care este înfățișat; iar cu reprezentanți precum Tolkien sau Salvatore nu e de mirare că fantasy-ul este în vogă.

Ca o idee separată, cultura asiatică nu este destul de bine reprezentată în jocuri și filme dar sunt câteva cărți de referință (Shogun e doar una din ele) despre acest subiect interesant.

Dark Angel

Normal ar fi fost o formulare de genul: Cine mai are chef să kilărească la nemți în prostie și să scrie a mia oară istoria lu' Hitler????!!!!

S-au scos chiar prea multe jocuri bazate pe WW2 și nazi guys!!!!



E doar un joc. E doar un Joc. E doar un joc...

Ca gamer m-am săturat să tot văd aceste apariții, pentru că nu găsesc producătorii și altceva decât WW1 and 2.

Mai lipsesc simulatoarele de conferințe de dezarmare (te și vezi țarul Nicolae al 2-lea al Rusiei la Haga în 1899 și 1907) care nu duc nicăieri pentru că Germania se opune dezarmării deoarece investise mult în arme (uzinele Krupp) și mai și susținea sus și tare "WHITE POWER" și mai ales ideea lui Wilhelm I de pangermanism și superioritatea rasei germane.

Eu zic că producătorii de jocuri au creat un univers gameristic WW în care fiecare și-a pus amprenta și ideile darrrr (normal că trebuie să existe și un "dar" și nu cadou) au cam ABUZAT de WW.

Tot eu zic (în cazu' de față scriu) că fantasy-urile pot fi mult mai interesante, întrucât totul este creat de mintea umană (fiecare producător cu imaginația sa bolnavă), unde nu prea știi la ce să te aștepți (mă refer la jocuri care nu sunt bazate prea mult pe altele mai vechi care au avut succes).

Alegerea mea (fantasy before WW) poate fi exemplificată prin Warcraft3 și add-on-ul Frozen Throne (chiar dacă acesta are un predecesor, Warcraft2, diferența dintre cele două este uluitoare din toate punctele de vedere).

Un joc pe tema WW este oricând binevenit dacă este radical diferit (dar totuși același) de altele mai vechi dar un fantasy pare ceva mai original (pot să și



Ia ziceți, de unde e?



Aragoane, tu ești tată?!

greșesc). Tot ce pot să spun este că la momentul de față în cluburi se joacă mult mai mult CStrike și mai mult Warcraft3 decât un MOHAA sau altele de acest gen (chiar dacă mai sunt și alții care se cred gameri, ori ei nu au intrat în altceva decât în CStrike – aici chiar știu și cunosc personal fenomene).

Amenzix

Îmi pare rău că n-am apucat să scriu pentru tema trecută cu cheat-urile (o temă la care erau foarte multe de spus), dar nici cea de luna aceasta nu se lasă mai prejos. Mă rog, trecând la subiect, consider că mult mai important decât în ce lume se plasează (fantasy, futuristic, WWII etc.) este jocul în sine. De exemplu, eu sunt mare fan al RPG-urilor fantasy, dar cel mai bun joc în opinia mea este Deus Ex care era pe departe futuristic. Lumea sau timpul este doar un element care contribuie la complexitatea atmosferei unui joc. Gândiți-vă că un story cu complexitatea celui din Deus Ex putea foarte bine să fie transpus în lumea contemporană, Industrial Age sau chiar medievală fără să se altereze decât puține elemente din joc (arme, personaje, instituții etc.), mesajul jocului rămânând același. Dacă în urma transpunerii unui joc într-o altă epocă mesajul este alterat, trebuie considerat un mesaj simplu, deci un defect al jocului. Acum, nu vreau să par la fel de radical cum am fost în privința lui CS. Desigur, la fel ca epoca, și mesajul este doar un element care ajută la crearea unui anumit efect asupra jucătorului. De exemplu, mesajul lui Need for Speed (dacă există vreunul) este foarte simplu ("CALC-O!!!") și totuși este unul dintre cele mai jucate jocuri la ora actuală.

Acum vine de fapt întrebarea, de ce prefer eu, lăsând deoparte mesajul, jocurile fantasy?... Probabil pentru că aceste jocuri prezintă o cu totul altă lume, o altă alternativă. Eu unul m-am săturat de problemele lumii noastre (misiunea spațială, terorismul, petrolul din Irak și chiar și de conspirațiile ce apar în Deus Ex), motiv pentru care mă folosesc de jocurile fantasy ca să evadez din această lume. Sunt conștient că lumea fantasy e mai puțin complexă și că problemele din ea sunt inspirate


Realitatea crudă... redacția Level

din problemele de zi cu zi, dar măcar e ceva nou ce trebuie descoperit.

Cyber

Nu sunt chiar cel mai antic gamer posibil, având-mi originile pe un Terminator 2. Poate și de aceea preferința mea pentru console. De la acea vreme de început am preferat jocurile SF, care distrugeau conceptul de realitate și împingeau limita imaginației. Jocuri precum Captain America sau Godzilla luau lumea și o întorceau cu susul în jos. Nimic nu s-a schimbat când am trecut pe computer doar faptul că realitatea a devenit ceva interzis pentru mine, un lucru total neinteresant.

Dar schimbarea vine odată cu genul fantasy. Gata cu laserele, gata cu roboții și navele de luptă. Am gustat magia.

De ce toate astea?

Din simplul motiv că realitatea e complet stupidă. Vreau real, n-am nevoie de imaginație. Pot lua un cuțit și mă rănesc singur. Mă pot uita pe stradă, pot să mă uit la știrile de la ora 5. Ce-mi trebuie mai multă realitate decât atât?

În opinia mea jocurile au tocmai acest rol: să te scoată din realitate, să ofere o nouă lume ce trebuie explorată, să te transforme într-un nou pionier.

Jocurile din al II-lea Război Mondial mi se par ca fiind cea mai mare aberație. Care-i scopul? Să fii viteazul de după război? Cine vrea război mondial, să învețe istorie.

Mă întorc la universul fantasy, atât de drag mie, tocmai pentru acel feeling unic când dobori o creatură a întunericului (sau poți fi de cealaltă parte a baricadei). Magia joacă un rol important și nimic nu poate fi mai plăcut decât să știi că tu creezi ceva cu puterea personajului controlat de tine.

Poate sunt doar cărțile de Tolkien citite dar genul fantasy este singurul ce-și are locul cel mai bine meritat în lumea jocurilor.

Părerea mea!

Ne-au mai scris: Chirilă Oana, Apocalypse, Nihtmeare, Sergiu Stoicovici, Cosmin aka pepsiMIN, Sil3nt, ^Raziel^, Bogdan Buta, M@x P@yne, Cătălin B, Dahak the Devil, Andrei Zach, WaR_LorD_DoW, Nitzu Răzvan, Battle Dominator, Duca Andrei, nihilist, Semu, Neo.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armăselu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop
(cristian_pop@vogelburda.ro)

Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brasov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

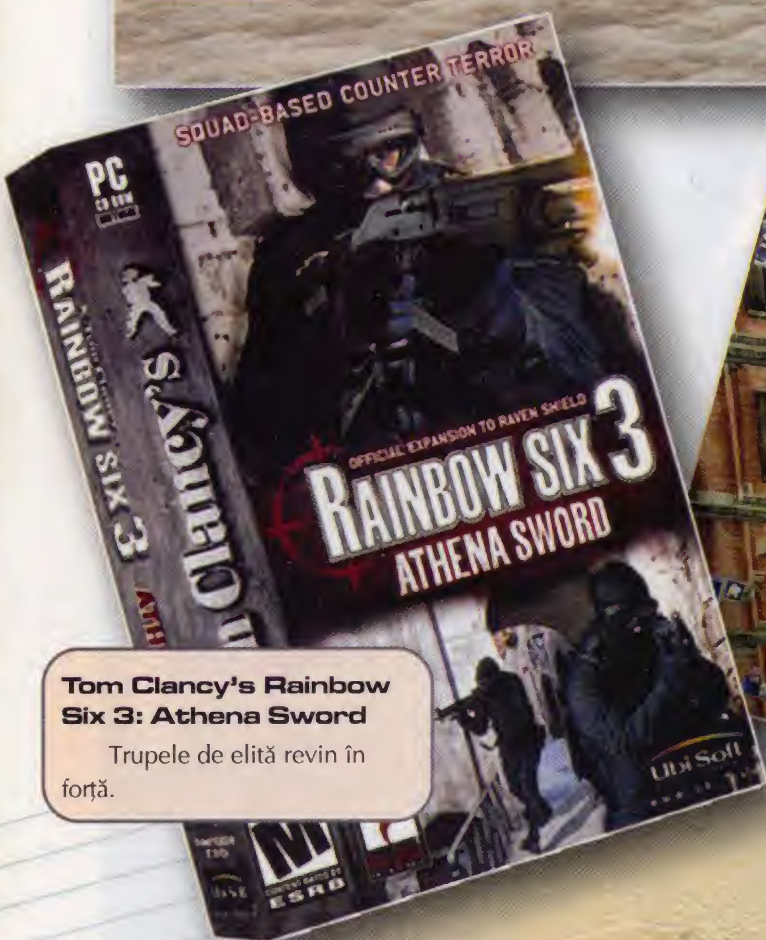
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





Journey to the Centre of the Earth

Ce se ascunde de fapt acolo, în centrul Pământului?



Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

Trupele de elită revin în forță.



Gangland

RTS, RPG și SIM!
Să fie combinația fatală?

Sacred

Un nou RPG vine din Germania.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

RELISYS

LOOK STYLISH

- Monitor LCD 17" și televizor
- Ideal pentru jocuri și filme DVD
- Timp de răspuns: 16ms

LCD TV 17" RLT 1720

Alegerea perfectă pentru dotarea biroului personal, acasă sau la serviciu

Diagonală: 17" TFT
Dot Pitch: 0.289 mm
Rezoluție: 1280x768
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 16ms
Intrări: video Analog RGB, S-Video, RF TV Tuner, Component DVD, Audio, DVI
Boxe: 2 x 5W RMS
Aspect: 16:9

599

RLT 1720 – cu adevărat deosebit, îți aduce acasă cea mai nouă și mai modernă tehnologie. Datorită tunerului inclus îl poți transforma cu ușurință într-un televizor cu remarcabile calități. De asemenea, este ușor de poziționat în casă datorită greutății reduse (de numai 6,5 kg) și a posibilității adaptării unui suport de perete. Folosește-l ca monitor penru munca de birou, ca TV pentru clipele de relaxare și nu uita că este ideal pentru jocuri datorită performanțelor tehnice deosebite. Boxele stereo de 10W completează perfect acest produs multifuncțional.

Monitor 17" TE 770

Diagonală: 17"
Tub: CRT
Rezoluție: 1280x1024
Dot Pitch: 0.27 mm
Frecvența orizontală: 72KHz
Lățime bandă: 108MHz
Intrare video: D-sub 15

98

Monitor 19" TE 988

Diagonală: 19"
Tub: Normal Shadow Mask
Rezoluție: 1920x1440
Dot Pitch: 0.26 mm
Frecvența orizontală: 95KHz
Lățime bandă: 210MHz
Intrare video: D-sub 15

169

Monitor LCD 15" TL 535

Diagonală: 15"; Tip TFT LCD
Rezoluție: 1024x768
Dot Pitch: 0.297 mm
Contrast: 350:1
Strălucire: 240 cd/mp
Timp de răspuns: 30ms
Intrări video: D-sub 15
Boxe incluse

325

FLAMINGO COMPUTERS
www.flamingo.ro/relisys
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită